AMH MAGZ 5TH ANNIVERSARY!
I have a pen
I have an apple
Ngghh~
AMH Magz
ANIME MANGA HAVEN
MAGAZINE
32
NOV 2016
ANIME
Mob Psycho 100
Amaama to Inazuma
Shelter / Re:Zero
Paranoia Agent
Hibike Euphonium 2
Mazinger Z
MANGA
Dorabase
Flick Royale
EARGASM
Utada Hikaru
RADWIMPS / Aimer
crafTUNER / HoneybeaT
GAMES
GranBlue Fantasy
MegaMan Starforce
KIMI NO NA WA.
The New "Greatest Love Story Ever Told"?

Nusaimoe 2016 Mascots

Cover

Edisi sebelumnya

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

KLIK/TAP
SIMBOL
PLUS

✚

*Untuk pengguna Adobe Reader

EDITORIAL

It's All Over but the Crying...

Akhir tahun 2016 sudah begitu dekat, dan sudah begitu banyak drama yang kita lalui bersama. Entah itu drama di anime, media sosial, maupun di dunia nyata. Dan semua drama sama saja karena selalu dimulai oleh sebuah perbedaan.

Berbicara soal perbedaan, saya masih menganggap bahwa AMH Magz ini jelas berbeda dengan media-media kekinian yang semakin mainstream karena tidak ada pembeda yang signifikan di antara mereka selain layout situs masing-masing. Dan... cara penyampaian informasinya, tentu saja. Haha.

Lucunya, AMH Magz masih menjadi satu-satunya majalah digital di Indonesia dengan konten animu dan mangonya yang masih konsisten terbit sejak 5 tahun yang lalu. Tentu kita patut bangga dengan perbedaan ini, yang tentunya saling melengkapi dengan media lainnya yang hadir di tanah air.

Oke, cukup basa-basinya karena ini terakhir kalinya saya mengisi editorial. Tulisan ini juga mewakili salam perpisahan saya dengan semua kru yang pernah terlibat dengan AMH Magz, dan juga dengan kalian wahai pembaca yang budiman.

Melalui tulisan ini saya sudah resmi mundur dari jajaran kepengurusan konten AMH Magz karena alasan yang pribadi yang telah diketahui oleh pengurus lainnya. Dan kedepannya hanya akan aktif di dalam radio dan fanpage resmi AMH Magz saja.

Semoga dengan kepengurusan yang baru nanti, majalah ini akan semakin diminati pembaca baru yang ingin mendalami dan mengetahui tentang seluk-beluk dunia anime dan manga secara lebih rinci. Sekian dari saya, terima kasih telah menemani selama 5 tahun ini, dan salam onaholadolamola.

otaku_insider

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di randomcircle.wordpress.com.

SCOPEDOG0097
Penggemar Touhou, Votoms, LoveLive, SRW, dan segala anime genre sci-fi, mecha, military. Kini tengah belajar bahasa Korea dan mengajar bahasa Jepang.

OTAKU_INSIDER
4choner wannabe who fucked up so hard IRL, hobi bermalas--malasan dan ngarang bebas.

IKARIFSEIEI
Pernah menulis untuk sebuah majalah musik dan portal berita Jejepangan, dan kini mengasuh siaran radio Jejepangan. Cek blog dia di repsychoo.wordpress.com.

ANDIYL
...

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

GINPACHI
...

KONTAK

amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

mixlr.com/have-fun-radio/

Gabriel Dropout 01/2017

Gabriel yang baru lulus sekolah malaikat, melanjutkan sekolah di dunia manusia untuk menambah pengetahuan. Tapi game internet telah menjaringnya dan membuatnya malas.

Chaos;Child 01/2017

Di distrik Shibuya terjadi sejumlah kematian misterius. Kini sejumlah orang berusaha mengungkap misteri ini.

Akiba's Trip 01/2017

Diadaptasi dari game yang rilis di PS3/4/V dan Steam. Mengalahkan musuh dengan melucuti pakaian agar bermandikan sinar matahari.

Granblue Fantasy 01/2017

Diadaptasi dari mobage paling terkenal produksi Cygames. Akan ditangani oleh A-1 Pictures.

Little Witch Academia 01/2017

Seri original produksi Studio Trigger yang sebelumnya muncul sebagai bagian Anime Mirai 2013. Karena terindikasi memiliki banyak peminat, kini dijadikan TV seri.

Seiren 01/2017

Original anime yang melibatkan Takayama Kisai sebagai desainer karakter. Masih satu universe dengan Amagami karena seragamnya mirip.

Genocidal Organ Tayang Februari

Pada acara TIFF Ani! yang diselenggarakan di Tokyo, diumumkan movie Genocidal Organ yang diadaptasi dari salah satu karya Project Itoh akan tayang pada 3 Februari 2017. Acara ini menampilkan visual baru yang artworknya dikerjakan Redjuice. Memiliki tagline "Hell, is all in the mind." Beberapa seiyuu yang terlibat dalam produksi anime movie ini antara lain Yūichi Nakamura, Akio Ohtsuka, Kaito Ishikawa, Sanae Kobayashi, Satoshi Mikami, Takahiro Sakura, dan Yuuki Kaji. Sebelumnya movie ini sempat tertunda karena studio Manglobe yang mengerjakan dinyatakan bankrut pada September 2015. Kemudian dibentuk studio baru, yaitu Geno yang menyelesaikan proses produksi.

Yōjo Senki

Satu lagi seri Isekai(pindah dunia) adaptasi LN yang hadir ke layar kaca. Ditulis oleh Carlo Zen, dipublikasikan Enterbrain.

Kali ini menggunakan mekanisme reinkarnasi. Seorang pegawai kantoran bereinkarnasi menjadi gadis yang bekerja di militer. Visual pertama telah ditampilkan.

Gadis yang dikenal Tanya Degurechov mengomandani Imperial Army Mages. Dia dikenal tidak memiliki belas kasihan. Dengan bekal pengetahuan semasa menjadi pekerja kantoran, Tanya mengutamakan optimisasi pelaksanaan misi dan kemajuan perkembangan karirnya.

FGO Feature Anime

Mobage yang terinspirasi dari franchise FSN, akan mendapat feature anime. Artinya bukan TV seri namun satu episode spesial. Bukan tidak mungkin ini adalah proyek untuk mengetes minat penonton. Bila respon positif maka proyek untuk serial TV akan terbuka lebar. Direncanakan akan tayang di penghujung tahun 2016. Karakter yang ditampilkan dalam key visual adalah Ritsuka Fujimaru dan Kirieraito Mashu.

FGO mengambil setting pada tahun 2015, menjelang akhir masa sihir. Caldea, organisasi yang berusaha memastikan keberlangsungan hidup umat manusia, melihat masa depan yang suram di tahun 2017. Dilakukan *Holy Grail Expedition* untuk menyelidiki penyebabnya.

Racing Miku Ver 2016

Good Smile Company menampilkan preview figure skala 1/8 Racing Miku ver 2016. Tinggi figure sekitar 230mm. Pre-order diterima hingga 8 Desember dengan harga ¥13.800. Direncanakan rilis pada September 2017.

Figurine ini berdasarkan key visual yang digambar oleh Mai Yoneyama, desainer karakter dari Kiznaiver.

Movie Wasuyu dan YYY Season Kedua

Prekuel dari YYY akan diadaptasi menjadi movie. Mengambil setting dua tahun sebelum kejadian di YYY. Diangkat dari LN yang ditulis oleh Takahiro diilustrasikan BUNBUN. Diterbitkan melalui Dengeki G's Magazine mulai tahun 2014, terbit bulanan per chapter sebelum dijadikan buku. Tokoh utama adalah Washio Sumi, Minowa Gin dan Nogi Sonoko. Pada seri ini dijelaskan berbagai latar belakang Vertex yang masih misterius pada kisah YYY. Movie ini dikabarkan akan siap pada Maret 2017.

Selain itu season kedua YYY juga akan dibuat. Direncanakan tayang di pertengahan tahun 2017.

Alice to Zouroku

Manga karya Tetsuya Imai berjudul Alice to Zouroku akan mendapat adaptasi anime, tayang tahun depan. Mengisahkan seorang gadis bernama Sana yang memiliki kekuatan untuk mewujudkan imajinasinya. Disebut dengan *Alice's Dream*. Karena kekuatan aneh tersebut, dia dikurung dalam lembaga penelitian dan dijadikan subjek. Hingga akhirnya dia berhasil melarikan diri. Dalam pelariannya, dia bertemu dengan kakek bernama Zouroku. Kakek ini ingin hidup tenang di sisa hidupnya, tak menginginkan ganguan. Namun kini Sana hadir dalam kehidupannya. Imai meluncurkan manga ini pada Desember 2012 di Shoten Monthly Comic Ryu. Sudah ada enam jilid yang rilis. Bulan November ini baru saja rilis jilid ketujuh.

Live! School idol festival ~afterschool Activity~

Visual baru dari µ's untuk mempromosikan game SIF versi arcade ditampilkan di website resmi. Game ini akan diluncurkan di penghujung tahun 2016. Beberapa lagu yang dipastikan muncul antara lain "Sore wa Boku-tachi no Kiseki," "Bokura no LIVE Kimi to no LIFE," dan "Mogyutto 'love' de Sekkinchū!". Game ini merupalan hasil kerja sama dengan Square Enix yang menyediakan platform arcade. Sudah melalui sejumlah tes dan demo di acara SIF Thanksgiving 2016 Tokyo dan Osaka. Demo lainnya akan berlangsung pada 13 November.

Seperti yang diberitakan sebelumnya versi arcade akan menggunakan potongan video klip saat game dimulai.

Fashion Collab Gintama

Earth music & ecology, sebuah brand fashion wanita yang mengambil inspirasi dari anime dan pop culture menawarkan sejumlah produk pakaian baru berdasarkan seri Gintama. Tepatnya dari arc gender swap.

Manga Dr. Strange

Sebagai usaha marketing, Marvel akan meluncurkan manga 1-shot Dr. Strange di WSJ. Manga ini mengisahkan prekuel dari film Dr. Strange. Di Jepang sendiri, film ini baru akan rilis pada 27 Januari 2017. Manga-ka yang mendapat tugas untuk menggarap adalah Haruhichi, seorang pemenang penghargaan pendatang baru. Ini debut pertamanya di WSJ.

Four Goddesses Online: Cyber Dimension Neptune

Game terbaru Neptunia akan hadir di PS4 pada 9 Februari 2017 di Jepang. Sesuai yang diduga sebelumnya kisahnya sejenis terperangkap di dunia maya. Pembeda utama game ini dari seri Neptunia sebelumnya, pengembang mencoba menggunakan Unreal Engine. Mungkin supaya nanti mudah di-*port* ataupun engine ini lebih mudah digunakan untuk game bertipe *open world*.

Akan dijual seharga ¥7.200 untuk edisi standar. Tersedia juga versi limited seharga ¥9.700 yang menyediakan berbagai bonus antara lain CD OST dan artbook oleh Tsunako.

Anime Movie Baru Cardcaptor Sakura

Majalah Nakayoshi mengumumkan CCS akan mendapat anime movie baru. Tak ada informasi studio mana yang akan mendapat kehormatan untuk membuat. Movie pertama CCS juga akan ditayangkan kembali di sejumlah bioskop pada Januari 2017.

Chiryokomaru

Studio 4°C bekerja sama kembali dengan The Japan Kanji Aptitude Testing Foundation untuk membuat animasi pendek. Tema anime ini untuk memperkenalkan karakter kanji.

Live Action Saki

Sebuah visual menampilkan para aktris yang akan memerankan para karakter di serial Saki. Diadaptasi dari manga mahjong karya Kobayashi Ritz terbitan Shounen Gangan milik Square Enix. Versi live akan terdiri dari 4 mini seri tayang pada Desember-Januari. Ditambah film yang akan tayang pada Februari 2017. Manganya juga masih berlanjut memasuki jilid ke 15.

Araburu Kisetsu no Otome-domo yo

Penulis naskah Mari Okada akan menulis kisah yang dituangkan dalam manga. Ilustrasi akan dikerjakan oleh Nao Emoto, diserialisasikan di majalah Bessatsu Shounen Magazine milik Kodansha. Chapter pertama akan terbit pada edisi Januari 2017. Para gadis yang memegang bunga lily tampaknya manga ini bertema shoujo-ai.

Miku Symphony 2016

Miku Symphony 2016 telah dirilis pada 9 November. Berisi lagu-lagu Vocaloid lama dan baru yang dibawakan oleh Tokyo Philharmonic Orchestra di Tokyo International Forum Hall, diarahkan oleh Hirofumi Kurita. Edisi terbatas memberikan bonus sebuah clear folder yang dipilih secara acak dari 10 desain yang dibuat.

MANGAMON X AMH MAGZ

Portal distribusi manga elektronik MangaMon berkolaborasi bersama AMH Magz untuk menyajikan majalah AMH Magz di situs tersebut. Kerja sama ini menjadikan AMH Magz sebagai majalah anime dan manga pertama yang bisa dibaca gratis di MangaMon.

Apakah MangaMon sebenarnya? MangaMon adalah perpanjangan dari situs EBookJapan yang mendistribusikan majalah dan manga secara elektronik di Jepang. Di Indonesia, MangaMon bekerja sama dengan penerbit Kompas Gramedia Group, sehingga lumrah apabila ditemukan berbagai manga terbitan Elex Media, MnC serta Level Comics.

Secara rutin, MangaMon mengadakan event-event menarik yang melibatkan para peminat hobi kreatif. Misalnya lomba desain karakter, lomba manga dan fotografi cosplay. Selain itu secara rutin diadakan pula survei pembaca dengan topik beragam.

Manga-manga di MangaMon pada umumnya berbayar. Jika belum sanggup menjangkaunya, kamu dapat mengumpulkan poin yang bisa digunakan untuk membeli buku. Poin bisa didapatkan dengan membuat review atau mengikuti kontes. Selain itu kamu dapat menemukan berbagai komik gratis di MangaMon. Beberapa judul yang bisa kamu baca diantaranya adalah manga free-to-read, manga karya para peserta lomba, dan tentu saja AMH Magz yang sampai kapanpun akan menjadi majalah anime-manga gratis.

www.mangamon.id/special/AMH/

AMH
REVIEW
anime·manga·manhwa
first impression·light novel
Kimi no Nawa.
Hal 38

Getsuyoubi no Tawawa

PINE JAM / SLICE OF LIFE

Semua hal tentang **Getsuyoubi no Tawawa** benar-benar mengherankan. Pertama kali melihat *manga* ini, saya seperti menonton film biru yang *nggak* biru-biru amat. Apa sih obsesi **Himura Kiseki** menggambar *manga* dengan gaya *nyeleneh* ini? Apakah ia mencoba mengikuti **Silent Manga Audition** edisi *softcore*?

Nevertheless, doujin yang sedang *booming* ini secara mengejutkan mendapatkan adaptasi *anime web* secara tiba-tiba. Tanpa berita dan tanpa *foreshadowing* dalam bentuk apapun. Anime ini tayang rutin setiap hari Senin di *channel* Youtube milik **NBC Universal.** Namun baru saja di*upload*, episode pertamanya langsung kena cekal karena menyalahi aturan. Mungkin ini adalah salah satu dampak dari program **Youtube Heroes** yang menuai kecaman.

Getsuyoubi no Tawawa bercerita tentang pertemuan antara seorang pegawai kantoran dengan murid SMA akibat sebuah musibah. **Onii-chan** (**Majima Junji**) dan **Ai-chan** (**Harada Sayaka**) pada akhirnya bertemu rutin setiap hari Senin di dalam gerbong kereta. Mereka membicarakan banyak hal tentang masing-masing. Ada kalanya Onii-chan harus pasang badan untuk menjaga Ai-chan dari sentuhan tangan orang-orang tidak bertanggung jawab dalam kereta. Dan dengan gerbong yang sesekali penuh oleh penumpang, tugas Onii-chan pun makin sulit karena ia dan Ai-chan sering kali harus nyangkut di posisi yang sangat canggung. *Know what I'm saying?* Ai-chan selalu turun lebih dulu dibanding Onii-chan, dan ia berjanji untuk kembali bertemu minggu depan. Sebuah cara *meta* untuk mengakhiri episode tiap minggunya.

Getsuyoubi no Tawawa menampilkan kisah *slice of life* yang menyajikan dinamika para tokohnya, terutama karakter Onii-san yang selalu menjalani hari Seninnya dengan perasaan risau. Interaksinya dengan Ai-chan lambat laun akan mengubah kepribadian Onii-san. Untuk sebuah ONA pendek, Getsuyoubi no Tawawa bisa menyajikan sebuah cerita pendek yang hangat dan enak diikuti. Meski begitu, ingat karena *anime* ini diadaptasi dari *doujin*, maka "konten utama"nya yang dapat sajian utama, seperti kenapa *anime* ini selalu menyorot dada Ai-chan.

Satu lagi aspek yang sempat menuai komentar dari *netizen* adalah, *anime*nya tidak menggunakan *filter* biru-biru seperti *manga*nya. Namun hal ini langsung diatasi setelah beberapa fans meng*upload* ulang *anime*nya dalam versi yang telah diedit. (**mca_trane**)

Pencipta Asli: Porter Robinson, Hugo Leclercq
Produser Eksekutif: Porter Robinson
Sutradara: Toshifumi Akai
Naskah: Porter Robinson
Storyboard: Toshifumi Akai
Desain Karakter: Kouno Megumi
Pengarah Animasi: Toshifumi Akai, Kouno Megumi
Animasi Kunci: Kouno Megumi
Pengarah Artistik: Takeda Yusuke
Warna: Nakashima Kazuko
Pengarah Sinematografi: Sakuma Yuya
Efek Spesial: Kubota Aya
Editing: Mishima Akinori
Pengarah Suara: Fujita Akiko
Musik: Porter Robinson, Hugo Leclercq

SHELTER

A-1 Pictures / Sci-Fi

Bertahun-tahun lalu, **Ekowraith** dan **Wayne Mont** bekerja sama membuat sebuah lagu *mashup*. Lagu ber*genre happy hardcore* tersebut sebenarnya tidak terlalu berkesan. Malah, lagu tersebut tidak mengubah apapun pada karir musik mereka saat itu. Takdir rupanya berkata lain ketika di tahun 2016, mereka kembali membuat lagu bersama-sama. Bedanya, tak ada lagi Ekowraith dan Wayne Mont karena Ekowraith kini memakai nama aslinya: **Porter Robinson**; sementara Wayne Mont tidak ikut-ikutan menggunakan nama aslinya **Hugo Leclercq**, namun mengganti nama panggungnya menjadi **Madeon**.

Shelter dirilis pada 11 Agustus lalu, sebuah lagu *mashup* yang menggabungkan berbagai elemen pada album **Worlds** dari Porter dan **Adventure** dari Madeon. **Music Times** menyebutnya sebagai "*best from both worlds*", menyajikan melodi-melodi ajaib dan *shimmering* yang jadi ciri khas masing-masing produser musik/DJ tersebut. Walaupun rilis sekitar tiga bulan lalu, Shelter telah dikonsepkan jauh sejak awal 2016. Di masa-masa itu Porter memang tak terlihat aktif bermusik, namun diam-diam ia tengah bekerja bersama **A-1 Pictures** di Jepang untuk menciptakan adaptasi *anime* dari lagu Shelter.

"I could never find the right way to tell you, have you noticed I've been gone?"

OVA **Shelter: The Animation** rilis tanggal 18 Oktober lalu dan bisa disaksikan secara gratis di Youtube. Shelter berkisah tentang **Rin**, seorang gadis berusia 17 tahun yang menjalani hari-harinya di dalam sebuah simulasi dunia virtual. Dengan tabletnya, Rin dapat memanipulasi berbagai elemen di dalam dunia itu sesuka hati. Ia dapat menghapus isi dunia itu dan menggantinya dengan yang baru, hanya dengan menggambar objek yang ia suka. Dengan kekuatan tersebut, sayangnya Rin merasa kesepian. Hidup sendiri untuk waktu yang sangat lama di dalam dunia kecilnya, tanpa tahu keadaan di luar sana. Namun dalam sebuah kesempatan, Rin akhirnya dipaksa untuk mengingat mengapa ia terjebak di dalam dunia virtual itu, dan kenyataan yang terjadi pada dunia nyata. Apakah yang sebenarnya terjadi?

Kisah dalam *anime* Shelter disampaikan dengan gaya minimalis, mengandalkan eksposisi kecil dari Rin sebagai prolog dan epilog (diisi suarakan **Misawa Sachika**, yang menjalani peran "gadis di dunia virtual" kedua-nya setelah **Kuroyukihime**), dan dominannya bergantung kepada interpretasi audio-visual. Secara simpel dan gamblang, baik *anime* dan lagu Shelter menyiratkan cinta kasih orang tua yang berusaha keras menciptakan sebuah "*shelter*": tempat berlindung, kondisi atau lingkungan yang ideal bagi anaknya. Dan sebagai sebuah pesan *hopeful*, sang anak akan melakukan hal yang sama kepada anaknya di masa depan. Konsep hubungan orang tua dan anak di sini dapat pula diinterpretasikan sebagai hubungan antara generasi lama dan generasi masa kini (kita), dimana "*shelter*" dapat diibaratkan sebagai masa depan yang dibangun generasi lama untuk kita. Adalah tugas kita untuk meneruskan tugas generasi lama membangun "*shelter*" untuk masa depan. Pesan yang sama juga dapat ditemukan pada *anime*nya, dimana dalam kesendirian Rin terdapat secercah harapan. Sebenarnya saya tak ingin *spoiler*, namun meskipun memiliki elemen emosi yang kuat, plot keseluruhannya bukanlah sesuatu yang baru. Bayangkan adegan pembuka **Superman**, dan kamu akan mendapatkan konsep yang sama.

Cerita *emotive* ini pun didukung dengan presentasi visual yang sangat

RIN

VA: Misawa Sachika

Berusia 17 tahun, Rin merupakan satu-satunya orang yang tinggal di dalam simulasi dunia virtual. Ia menghabiskan hari-hari dengan menciptakan hal-hal baru dalam dunianya, sembari meratapi kesendiriannya.

cantik. Baik Porter Robinson dan Madeon dikenal sebagai musisi yang "visual", maksudnya menggunakan elemen-elemen seperti gambar dan video untuk memperkuat emosi dalam lagunya. Porter bekerja secara ekstensif dengan para kru A-1 Pictures seperti sutradara **Toshifumi Akai** dan desainer karakter **Kouno Megumi.** Keduanya merupakan animator untuk *anime* **Cinderella Girls** dengan estetika visual yang tak kalah cantiknya. Bekerja secara dekat dengan Porter yang merangkap posisi sebagai penulis naskah, elemen visual tak dapat dipisahkan dengan musiknya. Dia merupakan satu kesatuan yang sama, yang mana bila kamu mencoba memisahkan lagu dan animenya, kamu masih akan mendapatkan pesan-kesan yang sama. Animenya semdiri menjadi penjelas lirik lagu dalam level yang lebih gamblang, polos dan mudah dimengerti.

Shelter akan mengingatkanmu pada **Interstella 5555**-nya **Daft Punk** dan **Leiji Matsumoto** yang mengambil konsep sama: musik sebagai dialog. Lagu Shelter mengkorporasikan suara-suara *signature* dari Porter dan Madeon. Lagu ini kasarnya bisa dikatakan sebagai sebuah *mashup* dari beberapa lagu mereka seperti **Flicker** yang diselipi *sample* suara **Yamano Remon** dari *anime* **Ano Natsu de Matteru** hingga **You're On** yang menampilkan suara dari vokalis **Kyan Kuatois**. Permainan *synth* dalam lagu ini terdengar sangat kalem dan *peaceful*, *and again, goes well with the anime.* Suara Madeon yang di-*synthesize* pun menambah faktor *chill*.

Setelah menulis paragraf di atas, sepertinya saya lebih banyak mengulas lagu dibanding animenya. *Well, it can't be helped, can it? Nevertheless*, Shelter merupakan sebuah pemanja bagi mata dan telinga dengan animasi dan visual cantik serta musik yang *undoubtedly* merupakan salah satu *pinnacle* dari kolaborasi antara dua musisi kelas dunia. Shelter merupakan sebuah proyek *anime one-off* yang harus kamu saksikan apabila kamu mencari selingan dari sibuknya *anime* musiman tahun ini. (**mca_trane**)

FACTS

Nama Rin secara kebetulan sama dengan nama anak dari direktur A-1 Pictures, Ochikoshi Tomonori. Saat ditanya apakah ia ingin mengganti nama Rin, Porter memutuskan untuk tetap memakai nama tersebut.

I could never find the right way to tell you,
Have you noticed I've been gone?
Because I left behind the home that you made me,
But I will carry it along.

*

Mm, it's a long way forward, so trust in me.
I'll give them shelter like you've done for me,
And I know I'm not alone, you'll be watching over us.
Until you're gone.

When I'm older I'll be silent beside you,
I know words won't be enough.
And they won't need to know our names or our faces,
But they will carry on for us.

*

Mm, it's a long way forward, so trust in me.
I'll give them shelter like you've done for me,
And I know I'm not alone, you'll be watching over us.
Until you're gone.

*

Mm, it's a long way forward, so trust in me.
I'll give them shelter like you've done for me,
And I know I'm not alone, you'll be watching over us.
Until...

SHELTER

PORTER ROBINSON, MADEON (2016)

Komposisi, Aransemen: Porter Robinson, Hugo Leclercq
Vokalis: Hugo Leclercq
Genre: Electronica, Synthpop, House

CLICK to play demo

FACTS

Shelter dikerjakan dalam kurun waktu hampir satu tahun lamanya. Dimulai saat Porter dan Madeon menyusun musiknya di studio Madeon di Nantes, Prancis, hingga melakukan perencanaan dengan A-1 Pictures.

Sebuah hal menarik yang patut dicatat, adalah fakta bahwa Porter Robinson dan Madeon terhitung masih berusia belia. Di usia muda, mereka telah berhasil menjadi DJ dan produser musik kenamaan, plus memiliki anime mereka sendiri.

MADEON

Bernama lengkap **Hugo Pierre Leclercq**, Madeon merupakan seorang DJ dan produser musik asal Nantes, Prancis. Sebelum meraih popularitas mainstreamnya, cowok kelahiran 30 Mei 1994 ini dikenal dengan nama Wayne Mont. Madeon sendiri merupakan seorang pemain **Novation Launchpad** yang andal. Ia populer setelah mengunggah video bertajuk **Pop Culture**, dimana ia memainkan set DJ secara *live* menggunakan Lauchpad dan me-*mash-up* sekitar 39 judul lagu populer.

Saat ini Madeon telah memiliki satu EP dan satu album. EP pertamanya **The City** memiliki banyak *hit single* seperti **Icarus**, **The City**, **Finale** dan **Technicolor**. Lagu-lagu tersebut muncul di game seperti **Forza Horizon** dan **Need for Speed Most Wanted**. Sementara itu album pertamanya **Adventure** menampilkan beberapa kolaborasi menarik dalam lagu You're On (bersama Kyan Kuatois), **La Lune** (bersama **Dan Smith** dari **Bastille**), **Pay No Mind** (bersama **Michael Angelakos** dari **Passion Pit**), **Nonsense** (bersama **Mark Foster** dari **Foster the People**) dan **Innocence** (bersama band **Aquilo**).

Madeon juga menjadi produser untuk beberapa musisi dan band populer seperti **Ellie Goulding**, **Muse**, **Lady Gaga**, **Two Door Cinema Club**, dan **Coldplay**. Madeon joga sempat populer lewat *remix* **Raise Your Weapon** milik **Deadmau5**.

Madeon juga mengaku menonton *anime*. Namun berbeda dengan Porter, *anime* favoritnya merupakan judul-judul *mainstream* seperti **Detektif Conan** dan film-film **Ghibli**.

PORTER ROBINSON

Lahir tanggal 15 Juli 1992, **Porter Weston Robinson** merupakan DJ dan produser musik asal Chapel Hill, Carolina Utara, Amerika Serikat. Porter mulai membuat musik sejak usia 12 tahun dan memulai karirnya dengan nama panggung Ekowarith. Secara terang-terangan, Porter mengaku sangat terpengaruh kultur Jepang seperti **Dance Dance Revolution** dan juga anime.

Porter kemudian direkrut oleh **Skrillex** ke dalam label miliknya, **OWSLA**. Pada tahun 2011 ia merilis EP pertamanya, **Spitfire** dengan genre *dubstep hardcore*. Selama di OWSLA, Porter aktif dalam produksi musik seperti menulis lagu **Clarity** bersama **Zedd**, membuat *remix* untuk **Avicii** dan Lady Gaga, sembari merilis lagu-lagu baru seperti **Language** dan **Easy** bersama **Mat Zo**.

Selepas OWSLA, Porter merilis album pertamanya, **Worlds** bersama **Astralwerk**. Worlds menjadi titik balik musikalitas Porter yang saat itu mengaku sudah muak dengan musik EDM *mainstream*. Porter kembali ke akarnya pada album ini, dengan lagu *electronica* yang *poppish*, *emotive* dan *ethereal* sembari memasukkan hal yang Porter sukai: kultur Jepang. Lagu **Sad Machine** yang menampilkan *vocaloid* **Avanna** merupakan lagu *vocaloid* karya produser barat yang berhasil menembus 1 juta *play* di berbagai *platform* internet seperti **Youtube** dan **Soundcloud**.

Set DJ Porter tak jarang menyelipkan beberapa lagu *anime* dari **ClariS** dan **Horie Yui**.

A*nime* bergenre misteri sering kali melibatkan para penontonnya untuk ikut menebak kebenaran di balik teka-teki dan masalah yang disajikan. Walaupun tidak secara langsung, para penonton seakan ditarik untuk ikut mengedepankan analisa dan hipotesa mereka akan kasus-kasus tersebut. Siapakah yang berhasil membunuh X yang berada dalam ruangan yang terkunci dari dalam? Apa kata sandi yang dapat membuka pintu rahasia? Semua orang punya solusinya masing-masing.

Jika kamu suka mengandalkan otakmu untuk mencari jawaban dari *puzzle-puzzle* tersebut, maka *anime* **Nazotokine** ini sangat cocok untukmu. Diproduksi studio **Tengu Koubou** yang baru saja didirikan, *anime* ini akan menampilkan tokoh utama **Amino Tokine** (**Hara Natsuko**) yang ditarik paksa ke dalam dunia **Quizn** untuk menyelesaikan berbagai teka-teki. Tokine adalah seorang sekretaris di perusahaan *advertising* **TEN2**, seorang *OL workaholic* yang juga *sociable*. Dua sahabat dekatnya adalah pegawai *front desk* **Minakami Kyoka** (**Matsui Eriko**) dan **Yamasumi Yoshie** (**Yashima Sarasa**). Sifat pekerja keras yang dimiliki Tokine ini nampaknya menarik perhatian dari sosok misterius dari dunia Quizn. Tokine pun tiba-tiba ditarik ke sana oleh makhluk misterius bernama **Hacchin** (**Tokui Sora**).

ナゾトキネ

NAZOTOKINE

TENGU KOUBOU / MYSTERY

Oleh Hacchin, Tokine diminta untuk menyelesaikan berbagai teka-teki dalam waktu terbatas, atau ia akan terjebak di dunia Quizn. Untuk membantunya, Tokine pun diberikan sebuah pakaian khusus yang dapat melipat gandakan kemampuan otaknya. Tokine berhasil menjawab teka-teki dari Hacchin dan mendapatkan **Q-stone**: sebuah kristal yang diproduksi dari stimulus otak yang merasakan momen *Eureka* (perasaan saat berhasil menemukan solusi dari sebuah masalah). Tokine pun dikembalikan kembali ke dunia nyata. Namun Tokine merasa bahwa ia akan kembali ke Quizn. Apa sebenarnya tujuan Hacchin memanggil Tokine? Untuk apa Q-stone akan digunakan?

Setiap *arc* cerita Nazotokine biasanya terdiri dari dua episode, dimana episode pertama menjadi *intro* dan pengenalan teka-teki, sementara penyelesaiannya ada di episode selanjutnya. Teka-teki yang disajikan pada awalnya terlihat sederhana, namun memiliki tantangannya sendiri. Beberapa masalah membutuhkan pemahaman akan pengetahuan umum yang diketahui orang Jepang seperti urutan stasiun kereta, jadi mungkin masalah seperti ini akan sedikit menyulitkan. Namun perhatikan semua petunjuk dan informasi sekecil apapun yang ada di tiap episode, karena besar kemungkinan hal-hal itu akan membuat teka-teki yang disajikan menjadi jauh lebih mudah.

Dalam karya pertama Tengu Koubou ini, mereka mampu menyajikan sebuah *anime* pendek yang cukup solid. Animasi dan *artwork* terlihat bagus, meskipun ditemukan beberapa *frame* statik dan *stock footage* yang membuat adegan berjalan canggung. Terselip animasi 3D yang sangat halus dengan efek visual cantik.

Jika kamu menyukai serial misteri khas **Professor Layton**, maka cobalah Nazotokine dan selesaikan teka-tekinya sebelum Tokine. Satu misteri yang hingga saat ini belum terpecahkan adalah seperti apakah peran **Nitta Emi** di *anime* ini? Cukup menarik mengingat ada juga Tokui Sora, yang mana kita tahu mereka adalah jebolan **LoveLive**. Mungkin hanya waktu yang bisa menjawabnya. Untuk sementara ini, cobalah jawab setiap teka-teki, lalu pikirkan kemudian! (**mca_trane**)

AMINO TOKINE

VA: Hara Natsuko

Sekretaris yang bekerja untuk TEN2. *Workaholic* dan senang bergaul. Namun selalu berikap ketus pada Hacchin yang menariknya ke Quizn secara tiba-tiba.

HACCHIN

VA: Tokui Sora

Makhluk yang menjadi penjaga Quizn. Bertugas memberikan teka-teki pada Tokine, lalu mengambil Q-stone darinya untuk tujuan misterius. Oleh Tokine selalu dimirip-miripin dengan babi.

YAMASUMI YOSHIE

VA: Yashima Sarasa

Staf *front desk* TEN2. Teman dekat Tokine yang bergabung bersama dengannya. Bersama Kyoka, ketiganya merupakan teman kerja yang saling membantu.

MINAKAMI KYOKA

VA: Matsui Eriko

Staf *front desk* TEN2. Kyoka juga mulai bekerja bersama Tokine dan Yoshie. Trivia: Minakami Kyoka sepertinya didasarkan dari **Minakami Kyoko**, satu tokoh di *franchise* **Sen-Goku-Shi**.

HAOLINERS, BLADE ACTION, FANTASY, COMEDY

Masih segar di kepala kita, aksi dari pendekar tak bertepi dalam acara sandiwara wayang potehi **Thunderbolt Fantasy**. Kelebayan-nya akan selalu kami nantikan, apalagi karena *season* 2-nya sudah disiapkan.

Nah, di musim ini pun, kita masih akan disajikan dengan berbagai kisah menakjubkan yang berasal dari negeri tirai bambu. Studio animasi asal Tiongkok, **Haoliners**, pada musim ini merilis dua judul *anime* pendek yang tayang di Jepang. Mereka sebelumnya dikenal lewat *anime* **Chu Feng BEE**, dan bersama **Studio DEEN** memproduksi *anime* **Congqian Youzhuo Lingjianshan** atau dikenal dengan nama **Reikenzan: Hoshikuzu-tachi no Utage**. Kembali ke dua judul *anime* baru yang mereka produksi musim ini, dua judul yang mereka jagokan adalah *anime* original **To Be Hero** yang melibatkan sosok sutradara caur **Watanabe Shinichi** alias **Nabeshin**, dan yang akan kita bahas kali ini adalah **Cheating Craft**.

Diadaptasi dari novel berjudul sama karya **Gemini Xing Luo**, Cheating Craft atau **Zuobi Yishu** dalam bahasa Mandarin menampilkan premis cerita yang sebenarnya sangat sederhana namun berhasil dibuat heboh: ujian sekolah. Hmm, apa hebohnya sih ujian sekolah? Malah kesannya lebih nyeremin karena sulit. Nah, itu dia! Karena saking sulitnya ujian di dunia Cheating Craft, para murid rela melakukan hal apapun demi lulus ujian. Semuanya saling sikut karena lulus ujian berarti jaminan sukses di hari tua.

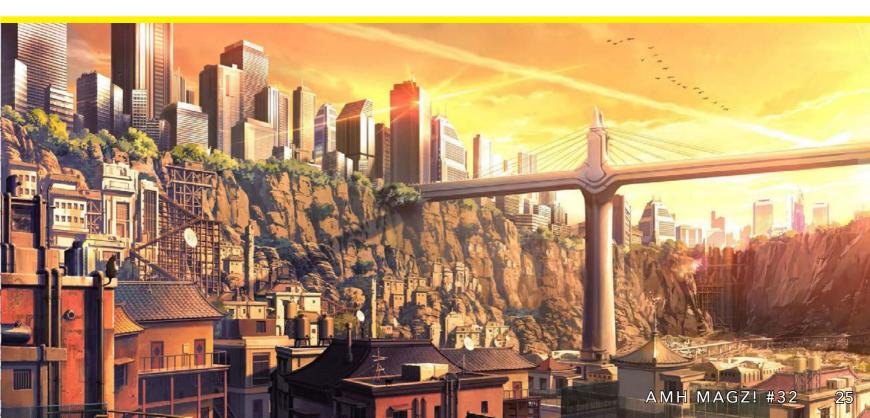
Terdapat dua jenis murid yang dikelompokkan berdasarkan kemampuan akademis mereka. Murid dalam kelompok **L-type** merupakan murid yang pandai, rajin belajar, atau punya akses pada layanan pendidikan yang baik seperti les privat. Sementara murid **C-type** mengkompensasi keterbatasan ilmu mereka dengan berlatih teknik mencontek. Mungkin kamu yang hobi mencontek biasa melakukannya dengan menulis kunci jawaban di kertas kecil atau paha/lengan, hingga bekerja sama dengan teman menggunakan kode sandi. Para murid C-type mempunyai trik yang lebih heboh lagi, misalnya menggunakan implan hologram pada kulit atau lensa khusus pada retina mata. Para pengawas pun bukannya tak tahu akan praktik curang ini. Mereka sudah mengantisipasinya dengan menyiapkan jebakan laser atau bahkan konfrontasi langsung. Kalau sudah begini biasanya para murid dan pengawas bakal berantem sampai salah satu di antara mereka kalah.

Nah, kita akan disajikan kisah dari dua tokoh utama kita, **Zhuge Mu Ming** yang merupakan murid C-type bersama sepupunya **Huang Qiao Yi** yang L-type. Mereka berdua bekerja sama untuk dapat lulus sekolah dengan nilai tertinggi, agar mereka dapat menyelamatkan ayah Mu Ming yang tengah dipenjara. Pada ujian masuk **Akademi Rinsen**, mereka dijegal

oleh **Jun** dan **Xing Li**, namun dengan cepat menjalin sebuah “persahabatan” setelah menghadapi pengawas ujian. Bukan hanya Jun dan Li saja yang harus mereka hadapi, karena ada pula murid teladan **Liu Bai Jiu** dan juga maniak pulpen **Zhou Lun Yu** yang bakal jadi saingan Mu Ming. Belum lagi harus berhadapan dengan **Guru Wong** yang bakal memastkan murid-muridnya lulus tanpa berbuat curang. Dengan kepintaran Qiao Yi dan teknik mencontek legendaris milik Mu Ming, dapatkah mereka lulus dengan nilai sempurna?

Menyaksikan Cheating Craft, saya malah merasa judul ini lebih lebay dari Thunderbolt Fantasy. *Anime* ini sangat, sangat *hammy* dan terlalu serius untuk hal sesepele mencontek, *but that’s the actual point*. Pada awal memang kamu dapat melihat aksi para murid C-type menangkis jebakan-jebakan yang disiapkan, atau mencontek dengan teknik yang sangat cerdas. Namun makin jauh aksi berjalan, para karakternya justru lupa dengan urusan contek-mencontek dan bahkan lupa dengan ujiannya sendiri karena semuanya sibuk berantem. Jurus-jurus yang ditampilkan pun sangat heboh seperti teknik pengendalian angin, ajian pengontrol serangga, tatapan pembeku raga, hingga teknik menggandakan kertas jawaban. Cheating Craft yang sebenarnya punya potensi untuk jadi *anime witty* dan smart, malah tidak jauh berbeda dengan cerita silat *wuxia*. Percuma punya semacam mata *Sharingan* atau teknik mengelabui jika ujung-ujungnya tidak terpakai karena sibuk berantem dengan pengawas. Yah, mereka memang rela mencelakai sesama murid dan bahkan pengawas demi lulus ujian. Tapi yang namanya mencontek kan harus diam-diam, nggak ada seninya kalau terang-terangan. Kayak **Naruto** saja...

Dari segi animasi, kualitasnya sudah bagus untuk ukuran *anime* asal Tiongkok. Mungkin karena staf produksinya masih banyak berasal dari Jepang juga ya, namun memang harus saya akui aspek animasi dan *artwork* sudah di atas rata-rata. Yang patut disayangkan adalah durasinya yang hanya 10 menitan, padahal cerita model Cheating Craft ini lebih cocok tayang setengah jam seperti berbagai *anime* TV pada umumnya. Hasilnya perkembangan karakter dan plot pun terasa terburu-buru dan kurang matang. Musik setidaknya tidak dikerjakan asal-asalan. Dari lagu tema saja ada grup *idol underground* **Kamen Joshi** menyanyikan lagu *opening*, serta ada pentolan **μ’s**, **Kusuda Aina** pada lagu *ending*. Entah kebetulan atau tidak, penampilan Guru Wong sekilas mirip dengan **Tojo Nozomi** yang diperankan Kusuda.

Well, kalau kamu memang sedang mencari sebuah *anime* pendek sebagai selingan, Cheating Craft adalah *anime* yang cocok. Kisahnya yang *pure fun* dan mengandalkan *rule of cool,* serta durasinya yang pendek dapat menjadi *kick-start* buat *mood* yang sedang sedikit bete. Tapi ingat, jangan tiru semua adegan dalam *anime* ini ya! Ah, jadi ingat lagu **Mencontek**-nya **P-Project**... (**mca_trane**)

CHARACTERS

Sama seperti Thunderbolt Fantasy, para karakter di Cheating Craft memiliki dua nama berbeda dalam satu kanji yang sama. Nama pertama adalah ejaan Pinyin, sementara nama kedua adalah ejaan Jepang. Hanya Jun saja yang namanya sama dalam dua ejaan karena tidak ditulis dengan kanji.

诸葛睦明

ZHUGE MU MING
Shokatsu Mumei
VA: Yamaguchi Tomohiro

黄巧衣

HUANG QIAO YI
Oh Koi
VA: Kugimiya Rie

周纶羽

ZHOU LUN YU
Shu Rinu
VA: Namikawa Daisuke

刘白玖

LIU BAI JIU
Ryu Haku
VA: Ueda Reina

JUN

JUN
Jun
VA: Ikeda Junya

杏璃

XING LI
Anri
VA: Hikasa Yoko

王老师

GURU WONG
Guru Oh
VA: Mitsuishi Kotono

Sebagai *trivia*, beberapa nama karakter terinspirasi dari tokoh-tokoh **Sam Kok** terkenal. Zhuge Mu Ming disadur dari **Zhuge Liang**, seorang ahli taktik kesohor. Sementara Zhou Lun Yu dari **Zhou Yu**, sosok jendral kharismatik. Dalam kisah Sam Kok, Zhou Yu digambarkan sebagai rival dari Zhuge Liang. Hal ini secara tak langsung menyimbolkan hubungan antara Mu Ming dan Lun Yu.

Novel Zuobi Yishu dari Gemini Xin Luo. Selain mendapatkan adaptasi *anime*, ada juga versi *manhua* yang dibuat *full color*. Berbeda dengan *anime* dan *manhua*, estetika dalam novelnya nampak jauh lebih "jaim".

Baca review ini di situs Re:Psycho!
http://repsychoo.com

Teks: ikarifseiei
Layout: mca_trane

Re:Zero
Starting Life in Another World

Ah, *genre isekai* atau dunia lain. *Genre* ini ibarat jamur di musim hujan, hilang satu maka tumbuh lagi dan bukannya semakin berkurang malah semakin bertambah. Jenis cerita ini terus dipakai dalam industri *anime* dan game karena bisa mendatangkan keuntungan secara instan tanpa harus pusing memikirkan kelogisan atau kemasuk akalan sebuah cerita, karena toh ini ceritanya di dunia lain yang jauh dari dimensi dimana kita hidup sekarang.

Hal inilah yang ditakutkan oleh **Hayao Miyazaki**. Miyazaki pernah mengatakan bahwa *anime* sudah kehilangan sentuhan magisnya karena para penulisnya jarang melihat keadaan sekitar dan sibuk mengikuti formula pasar demi keuntungan dan popularitas yang sebesar-besarnya. Meski banyak yang menentang pendapat Miyazaki, tetapi kalau kita berkaca pada keadaan ternyata omongan Miyazaki ada benarnya.

Untuk para *otaku* atau bahasa halusnya para pecinta *anime* terutama di dekade 2010an, *anime* menjadi pelarian akan realita hidup yang lebih kejam dari ibu tiri. Jadi wajar saja jika *genre isekai* laku seperti terompet pada malam pergantian tahun karena para *otaku* seolah memasukkan dirinya sendiri kedalam karakter yang ada di dalam serial *isekai*. Terutama jika itu mempunyai dasar layaknya cerita RPG dalam sebuah game.

Sudah barang tentu cerita seperti ini selalu muncul di hampir setiap musim tayang *anime* dan selalu mendapat atensi yang lebih dibandingkan judul lainnya. Untuk pertengahan 2016 sebuah judul bernama **Re:Zero** mendapat sorotan yang paling banyak.

Judul ini mendapat *spotlight* karena menurut orang-orang dan internet, Re:Zero adalah sebuah cahaya di tengah suramnya *genre isekai* yang terkesan itu-itu saja. Bahkan ada yang menyebutkan bahwa Re:Zero adalah dekonstruksi dari *genre isekai*, sama seperti **Shingeki no Kyojin** yang disebut dekonstruksi dari *genre shounen* namun ujungnya gagal juga karena kembali lagi menggunakan stereotip dari *genre shounen*.

"The first cut is the deepest," begitulah kata **Cat Stevens** dalam lagunya. Begitu juga pula Re:Zero dalam memberikan impresi awal terhadap penontonnya. Cerita dipusatkan pada **Natsuki Subaru**, seorang NEET yang tiba-tiba masuk ke dunia fantasi. Ia mempunyai kekuatan untuk mengulang kembali hidup dan itu bisa ia dapatkan jika ia mati terlebih dulu. Kekuatan tersebut ia gunakan

R-17 **TV ANIME**

RE:ZERO

Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu

Production White Fox
Genre Fantasy, Adventure
HP re-zero-anime.jp

STAFFS

Original Creator Nagatsuki Tappei
Director Watanabe Masaharu
Series Composition Yokotani Masahiro
Script Umehara Eiji, Yokotani Masahiro, Nakamura Yoshiko
Original Chara. Design Otsuka Shinichiro
Chara. Design Sakai Kyuta
Animation Director Sakai Kyuta
Art Director Takamine Yoshito
CG Director Karube Suguru
DoP Minegishi Kentaro
Color Design Sakamoto Izumi
Editing Sudo Hitomi
Sound Director Aketagawa Jin
Music Suehiro Kenichiro
Theme Song Suzuki Konomi, MYTH&ROID, Takahashi Rie

CASTS

Natsuki Subaru Kobayashi Yusuke
Emilia Takahashi Rie
Puck Uchiyama Yumi
Rem Minase Inori
Ram Murakawa Rie
Beatrice Arai Satomi
Felt Akasaki Chinatsu

Priscilla Tamura Yukari
Anastasia Ueda Kana
Crusch Iguchi Yuka
Roswaal Koyasu Takehito
Reinhard Nakamura Yuuichi
Rom Mugihito
Felix Argyle Horie Yui
Wilhelm Horiuchi Kenyuu
Julius Eguchi Takuya
Aldebaran Fujiwara Keiji
Ricardo Nomura Kenji

untuk menyelematkan orang yang ia sayangi dan sangat berharga di matanya. Subaru merasakan kepahitan dan frustasi yang mendalam ketika ia tahu bahwa kekuatannya saja belum cukup untuk menyelamatkan orang yang ia sayangi.

Dari deskripsi pendek tersebut, dapat dibayangkan betapa keren dan besarnya tema yang ingin diusung dan dapat menarik para *otaku* jaman sekarang karena *anime* ini akan berbeda dengan Sword Art Online dimana protagonisnya selalu menang dan terlihat bahagia. Tetapi di lapangan kenyataan berkata lain dan tetap saja kenyataan yang menang ketimbang fantasi.

Re:Zero masih sangat jauh untuk disebut sebagai "dekonstruksi *genre isekai*" karena semua aspek yang ada di *anime* ini sudah banyak dipakai dalam judul lain, bahkan di luar *genre isekai* sekalipun. Sehingga akan lebih tepat jika judulnya diganti menjadi Re:Used. Alih-alih menjadi "dekonstruksi *genre isekai*", *anime* ini tidak fokus dalam ceritanya dan tidak tahu mau dibawa kemana arah dan tujuannya. Maksud dan tujuan karakter utama sendiri tidak jelas dan seolah loncat dengan cerita sebelumnya. Begitu ia mati dan hidup kembali, maka cerita masuk ke dunia yang berbeda dari kehidupan sebelumnya tanpa ada pengenalan kejadian atau minimal *backstory* kenapa hal itu terjadi. Hukum sebab-akibat seolah tidak berlaku dalam Re:Zero jadi boro-boro seperti **Edge of Tomorrow** versi *anime* lha ya, wong ceritanya bisa beda-beda di tiap episode. Setidaknya **Endless Eight** dari **Suzumiya Haruhi** yang sukses membuat penonton kesal karena *looping* cerita yang sama selama 8 minggu masih lebih masuk akal ketimbang *looping* dalam Re:Zero.

Re:Zero juga gagal dalam menjelaskan konsep dan garis besar cerita secara keseluruhan. Begitu *anime* ini mau menjelaskan konsepnya, tiba-tiba Subaru mati lagi dan cerita akan mulai dari awal lagi. Konsep menarik seperti **Seven Deadly Sins** yang jadi pemicu cerita menjadi sia-sia karena hanya menjadi tempelan agar serial terlihat *cool* atau *edgy*.

Tempo cerita juga terlalu pelan dan terkesan dilebih-lebihkan, cerita yang seharusnya bisa dipotong atau dibuang malah dipakai demi mendramatisir cerita. Hasilnya 17 episode dari Re:Zero adalah *filler*, cerita sebenarnya dan terfokus baru dimulai dari episode 18 yang membuat penonton sedikit paham mau dibawa kemana ceritanya. Sebuah kegagalan dari segi pembangunan plot atau *plot development*. Permasalahan yang menjadi fokus cerita layaknya mencari jarum di tumpukan jerami tetapi begitu sudah ketemu jarum tersebut kembali hilang di tumpukan jerami.

Anime ini juga dengan sengaja memasukkan unsur *gore*, darah berceceran, karakter utama yang dibuat sangat frustasi, *tone* yang gelap, kamera yang bergoyang dan lainnya demi menciptakan unsur *edgy*, berat dan *pshycological*. Tetapi unsur tersebut gagal untuk membuat cerita berat karena pembangunan ceritanya terkesan "gali lubang tutup lubang".

Re:Zero memusatkan dirinya pada seorang karakter bernama Subaru yang menjadi sebab utama cerita terus berjalan. Karakter Subaru malah cukup menjengkelkan dan terlihat bodoh di dalam cerita. Dia tiba-tiba bisa menjadi sangat *chuunibyou* dengan segala kenarsisannya dan bisa menjadi sangat *edgy* dan penuh dengan frustasi dalam jarak 1-2 episode. Pengembangan karakter utama juga sangat lambat akibat dari pelannya pengembangan cerita, sehingga kita akan melihat karakter ini berkembang setelah 15 episode karena sebelumnya ia sendiri terlihat tidak tahu dengan kekuatan yang ia punya.

Jika kalian menganggap "*kan Subaru ga tahu apa-apa karena dia baru tahu apa yang terjadi setelah ia mati dan itu menunjukkan bahwa Subaru manusia biasa*", maka anggapan kalian tidak sah karena manusia biasa pun akan terus mencari celah untuk tidak melakukan kesalahan yang serupa. Apalagi diperparah dengan cerita yang

terus berganti-ganti dan ingin terlihat *deep*.

Karakter pendukungnya seolah menegaskan bahwa *anime* ini ditargetkan untuk para *otaku* yang belum tahu banyak soal *anime*. Ada *maid* yang imut, *princess* yang *waifu-able*, dan tentunya karakter *trap* yang sangat *kawaii* dan cocok jadi objek berpuluh-puluh komik *doujin*. Karakter tersebut tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap cerita dan dapat ditemukan di judul lainnya.

Inkonsisten merupakan musuh utama dari Re:Zero, bukan **Witch Cult** yang diset sebagai antagonis dalam serial ini. Banyak sekali potensi yang bagus dari Re:Zero tetapi karena penggarapannya tidak maksimal dan terkesan bertele-tele, serial ini malah membuat pusing karena masih banyak pertanyaan yang belum selesai dijawab tapi sudah pindah ke pertanyaan berikutnya. *Anime* ini juga terlalu berusaha keras untuk menjadi *deep*, *psychological* dan *edgy*, tetapi karena cerita hanya memfokuskan kepada penderitaan Subaru dan tidak mengindahkan hal lainnya maka hal tersebut malah menjadi bumerang bagi serial ini.

Re:Zero adalah sebuah ironi *otaku* jaman sekarang yang gampang tertipu dengan *genre isekai* dan karakter yang depresif. Layaknya *lure* dalam **Pokemon GO**, serial ini menarik perhatian dan menghebohkan para penggemar *anime* jaman sekarang dengan darah dan tragisnya cerita Subaru tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama. Serial ini juga membuktikan bahwa sesuatu yang *overhyped* dalam *anime* bisa bermakna negatif dan hanya *hype* yang artifisial dan tidak bertahan lama seperti Kabaneri pada musim lalu.

ARATAKA REIGEN
TAKAHIRO SAKURAI

Ia adalah sosok sensei bagi Mob. Arataka merupakan seorang paranormal yang mengaku bisa menaklukkan segala bentuk hantu. Pada kenyatannya ia tidak mempunyai kekuatan paranormal sama sekali. Ia pandai membuat orang percaya akan kata-katanya, menguasai persepsi dan pintar mengatur intonasi bicara. Ia selalu mengandalkan Mob ketika menemui makhluk supernatural yang jauh lebih kuat.

TV | ACTION COMEDY SUPERNATURAL
BONES | ARTIKEL : IKARIFSEIEI

RITSU KAGEYAMA
MIYU IRINO

Adik kandung Mob kelas 1 SMP. Ia adalah anak paling pintar dan jago dalam bidang apapun. Ia juga popular di kalangan gadis berkat wajahnya yang ganteng. Tetapi ia memendam rasa iri yang dalam kepada sang kakak yang mempunyai kekuatan super dan selalu ingin mendapat kekuatan yang sama seperti kakaknya.

SHIGEO KAGEYAMA
SETSUO ITO

Atau juga dipanggil sebagai Mob adalah seseorang yang mempunyai kekuatan super yang luar biasa. Secara tampilan ia lebih seperti ke anak cupu dengan rambut helmnya ditambah ia kurang sensitif dengan kejadian di sekitarnya. Hal ini ia lakukan agar kekuatan ia yang sebenarnya tidak muncul. Mob akan mengeluarkan kekuatan paling besarnya jika ia mengalami guncangan emosi sebesar 100 persen.

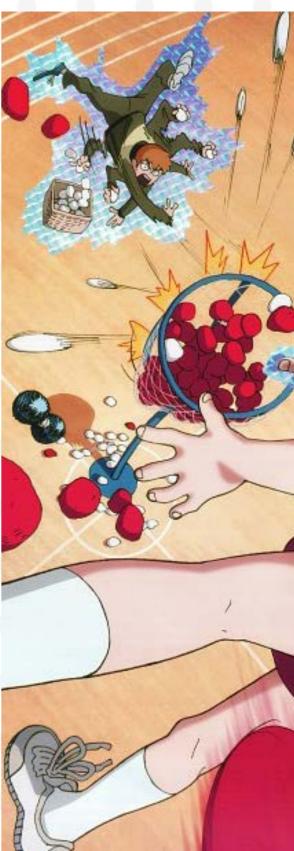
ONE adalah salah satu nama paling hot di dunia komik shounen saat ini. Komik One Punch Man buatannya yang berawal dari hasil iseng-iseng dan diunggah di internet mampu menarik perhatian banyak orang karena gambarnya yang hancur dan ceritanya yang lucu dengan majas ironi disana-sini, terhitung per tanggal 6 Oktober 2016 sudah 94 juta kali laman webcomic ini dikunjungi. Webcomic ini mendapat perlakuan spesial dari Yusuke Murata dengan hasil yang lebih ajaib dan meraih kesuksesan yang sama dengan webcomic aslinya.

Tidak puas dengan hanya satu seri ONE kembali meluncurkan karyanya yang terbaru berjudul Mob Psycho 100 yang mempunyai tone komedi yang sama dengan One Punch Man hanya saja dengan cerita yang lebih serius. Adaptasi anime dari Mob Psycho telah diputar pada 12 Juli 2016 kemarin dengan jumlah 12 episode. Kali ini Studio Bones yang dipercaya untuk mengadaptasi karya ONE. Sebelumnya Studio Madhouse membuat penonton terkagum-kagum dengan presentasi visual dan animasi dari One Punch Man.

Mob Psycho 100 bercerita tentang seorang remaja bernama Shigeo Kageyama yang sering dipanggil Mob （モブ mobu, dalam bahasa Indonesia "mobu" bermakna karakter sampingan) karena dia kurang peka dan orangnya datar-datar saja. Meskipun dia terlihat datar dan pemalu ia mempunyai kekuatan supernatural yang sangat kuat. Ketika ia tumbuh dewasa ia menyadari bahwa kekuatan yang ia miliki bisa membahayakan orang untuk itu ia tidak ingin menunjukkan kekuatannya dan ingin menjalani kehidupan normalnya. Ketika ia mengalami guncangan emosi baik itu senang, sedih ataupun marah dan telah mencapai 100% maka kekuatan ia yang sebenarnya muncul dan dapat meluluh lantahkan lingkungannya atau bisa berdampak positif bagi lingkungannya.

One Punch Man (OPM) dan Mob Psycho 100 (MP) memang memiliki persamaan seperti karakter utama yang sama-sama terlihat bodoh namun mempunyai kekuatan yang melebihi manusia pada umumnya. Tetapi satu hal yang membuat MP jauh lebih bagus daripada OPM yaitu pendekatan interpersonal dan intrapersonal yang terus dimunculkan dalam serial ini.

Pendekatan interpersonal terasa pada paruh pertama serial ini dimana cerita berpusat pada bagaimana Mob melihat dirinya sendiri, pendekatan ini juga dibuat untuk mengenalkan landasan cerita dan karakter ke penonton sehingga semua pertanyaan tentang asal usul dan kekuatan Mob sudah terjawab dan tidak menimbulkan plothole. Semantara itu paruh kedua memusatkan pada pendekatan intrapersonal dimana penonton akan disuguhkan tentang pandangan Mob akan orang-orang disekelilingnya dibantu dengan karakter penunjang yang membantu membuat cerita semakin konkrit dan jelas kelanjutannya. Memisahkan paruh pertama dan paruh kedua dengan pendekatan seperti tadi membuat serial ini semakin hidup dan humanis meski terkadang kekuatan dari Mob terlalu fiktif untuk muncul di dunia nyata.

Selain hubungan interpersonal dan intrapersonal yang ditunjukkan banyak sekali sisi psikologi yang diangkat dan direpresentasikan dengan baik dari setiap adegan dan karakter yang ada. MP dengan gamblang menunjukkan psikologis dari remaja laki-laki yang dipenuhi dengan pencarian jati diri, pengakuan dari lingkungan sekitar, kesombongan, ketakutan, guncangan emosi, perjuangan untuk menjadi populer, cinta pada pandangan pertama sampai eksistensialisme. Masa muda yang selalu digambarkan sebagi masa yang penuh guncangan dan kelabilan emosional juga dapat

ditemukan di sini dan digambarkan dengan metafora yang sangat menarik. Representasi jiwa remaja yang labil dalam segi emosional juga dilambangkan ketika Mob mencapai guncangan emosional yang maksimal maka ia akan menumpahkan segala emosinya menjadi kekuatan yang desktruktif sebagai luapan emosi dari jiwanya yang masih labil. Secara tidak langsung serial ini mengibaratkan bahwa kekuatan yang dipunya oleh Mob juga sebenarnya sama dengan kekuatan yang dipunyai anak muda pada umumnya meski tidak sefiksi kekuatan Mob.

MP juga menyoroti psikologi yang timbul pada orang dewasa seperti social rejection, alienation dan inferiority complex yang direpresentasikan oleh kelompok antagonis bernama Claw. Claw digambarkan sebagai orang-orang yang mempunyai kekuatan super tetapi sebenarnya mereka adalah orang-orang yang tidak bisa menerima kenyataan bahwa mereka berbeda dengan orang kebanyakan dan merasa dirinya dikucilkan atau spesial dan itu dibuktikan dengan salah satu ucapan yang muncul "Sebenarnya kalian adalah anak-anak kecil yang terperangkap di dalam tubuh orang dewasa dan tidak terbangun dari mimpinya", sebuah statement yang singkat dan padat untuk menggambarkan social rejection dan alienation yang muncul pada organisasi ini. Konsep kekuasaan yang muncul pada Claw juga ditegaskan dalam buku Cultural Studies karya Chris Barker dimana kekuasaan bukan hanya sekedar perekat yang menyatukan kehidupan sosial, atau kekuatan koersif yang menempatkan sekelompok orang di bawah orang lain.

Penceritaan dalam serial ini juga terlihat kokoh dan padat tanpa harus membuat penontonnya berpikir terlalu keras atau terlalu cepat. MP menggabungkan semua genre yang disukai oleh khalayak ramai seperti shounen, action, school, drama, slice of life, comedy sampai psychological dengan pintar sehingga tidak ada unsur yang berat sebelah dalam serial ini. Semuanya mendapat porsi yang sesuai tanpa harus memforsir satu sama lain.

Hubungan antar karakter yang muncul juga kohesif dan berkolerasi satu sama lain. Serial ini mempertontonkan hubungan yang esensial dalam hidup seperti adik-kakak, kawan-musuh, guru-murid dengan sangat baik. Seiring cerita berjalan semua hubungan tersebut memengaruhi jiwa karakter satu sama lain dan membuat MP adalah salah satu serial yang sangat bagus dalam hal pengembangan karakter dengan kuota hanya 12 episode. Karakter yang ada dalam serial ini juga terbilang unik tetapi bisa ditemui di kehidupan sehari-hari seperti Arataka Reigen yang mungkin di awal akan dicap sebagai pembohong besar tetapi ketia cerita berjalan semua akan salut dengan tindakan Arataka. Sebuah dualisme yang pintar dan seru untuk dilihat.

Meski terlihat berat dari segi konsep tetapi serial ini mempunyai jurus jitu untuk membuat penontonnya terus mengikuti serialnya sampai selesai yaitu dengan menitikberatkan ke komedi dan se-shonen mungkin. Berbagai macam tipikal komedi dan shonen dikeluarkan untuk membuat penonton terhibur dan sedikit melupakan konsep besar tersebut seperti Arataka yang selalu mengeluarkan jurus-jurus gak jelas, Dimple yang mengingatkan akan sang mata dalam serial GeGe Kitaro dan lain sebagainya.

Pihak Bones membuat adegan yang ada dengan sekomikal mungkin untuk menghalau konsep berat yang diusung dan salah satu caranya adalah dengan teknik animasi yang terbilang "liar" dan dieksekusi dengan sangat maksimal. Serial ini mencampurkan berbagai macam teknik animasi dan terkadang sketsa kasar bisa muncul dan dianimasikan. Menonton animasi dari serial ini terasa seperti menonton animasi dari Gainax dan beberapa karya Masaaki Yuasa (Ping Pong, Yojouhan Shinwa Taikei, Mind Game). Animasi action yang muncul juga mampu membuat terpana karena fluid, padat dan nonstop seolah tidak ingin membiarkan penonton mengedipkan mata sedikitpun agar tidak kehilangan momen action dari MP.

Tidak diragukan lagi Mob Psycho 100 adalah serial shonen terbaik sepanjang 2016, ia menjadi terbaik bukan karena action yang diumbar atau karakternya yang terlalu shonen tetapi Mob Psycho mampu merepresentasikan bagaimana menjadi anak muda dengan segala problematikanya baik dari segi mental dan material. Serial ini mempunyai konsep yang besar tapi tidak dibawakan dengan intonasi yang berat ataupun ingin terlihat edgy dan membawakannya dalam nuansa seceria dan sekomikal mungkin untuk merepresentasikan bahwa kehidupan remaja memang menggembirakan dan menyulitkan dalam waktu bersamaan.

ONE juga ingin memanusiakan sebuah karya supernatural dan memberikan perspektif yang berbeda dalam memandang kekuatan supernatural dan menghasilkan suatu karya yang bukan hanya lucu tetapi juga sebagai refleksi diri akan masa muda atau seishun yang merupakan tahap penting dalam kehidupan. Sebuah hal yang jarang diangkat ke dalam medium anime saat ini yang terkadang mementingkan fantasi yang terlalu berlebihan.

Tidak ada lagi serial yang begitu realistik tetapi juga begitu fiksi dalam waktu bersamaan dan dieksekusi dengan sempurna untuk ukuran 12 episode selain Mob Psycho 100.

ARTIKEL INI JUGA BISA DIBACA DI REPSYCHOO.COM

AMAAMA TO INAZUMA

TV | SLICE OF LIFE | TMS ENTERTAINMENT | ARTIKEL : IKARIFSEIEI

Serial anime tentang masak memasak memang sering beredar sebut saja Koufuku Graffitti, Cooking Master Boy atau yang paling laris saat ini yaitu Shokugeki no Souma. Tetapi serial tersebut hanya memfokuskan kepada bagaimana suatu masakan dibuat dan sensasi setelah mencicipi masakan tersebut. Jarang sekali ada serial yang mengedepankan filosofi hidup dan keceriaan ketika menyantap makanan apalagi dibawakan dengan gaya cerita *slice of life* yang ringan dan *heartwarming*.

Satu serial bernama Amaama to Inazuma (Kemanisan dan Petir) muncul di tengah sepinya cerita tentang keceriaan dalam menyantap sebuah makanan. Anime ini diadaptasi dari komik buatan Gido Amagakure dan diterbitkan oleh Kodansha. Komik ini telah diserialisasikan pada Maret 2013 dan adaptasi anime nya sudah dimulai pada 4 Juli 2016 sampai 19 September 2016 sebanyak 12 episode.

Amaama bercerita tentang seorang guru bernama Kouhei Inuzuka yang membesarkan anaknya Tsumugi seorang diri sejak kematian istrinya. Ia selalu membeli makanan siap saji untuk anaknya karena ia tidak bisa memasak dengan benar, sampai suatu hari ia bertemu muridnya Kotori Iida yang mengajarkan bagaimana cara memasak yang baik, benar, dan lezat untuk Tsumugi yang sudah bosan memakan makanan siap saji.

Amaama to Inazuma membawa konsep yang terbilang jarang dibawakan oleh menceritakan bahwa setiap masakan yang dimakan mengandung proses serta cerita tentang kebersamaan dan kenangan yang tumbuh ketika memasak. Konsep tersebut menjadi fundamental serial ini dan terus dibawa sampai akhir serial. Proses memasak dijadikan pemicu untuk membuat interaksi dan *chemistry* antar karakter berkembang.

Amaama memilih genre *slice of life* sebagai pakem utama dalam membawakan ceritanya dan genre tersebut dibawakan dengan baik dan sejalan dengan konsep utama. Banyak sekali adegan yang *heartwarming* dan menggemaskan seputar kejadian sehari-hari yang membuat penontonnya merasa teduh dan ingin melihat terus sampai selesai. Cerita yang ditawarkan oleh Amaama episodik dan sesuai dengan genre yang dipilih yaitu *slice of life*. Cerita tentang keseharian anak TK yang imut dan bersahabat sampai ke momen masak memasak di dapur dibawakan dengan enak dan menggoda layaknya hamburger steak kesukaan Tsumugi.

Pengondisian cerita dalam serial ini juga sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dapat ditonton oleh semua kalangan mulai itu anak sekolah, remaja sampai orang tua yang ingin mencari tontonan untuk membuat suasana di ruang keluarga lebih akrab. Jarang sekali efek atau meta di anime yang muncul dalam serial ini sehingga serial ini mempunyai kekuatan yang besar dalam menarik penonton di luar komunitas pecinta anime.

Amaama juga pintar memainkan momen dan tahu kapan harus sedikit memainkan emosi penontonnya, serial ini menyelipkan beberapa momen sedih yang biasanya dipicu oleh memori indah Tsugumi tentang ibunvya apalagi jika masakan yang menjadi fokus cerita sering dimasak oleh almarhumah ibu Tsugumi. Permainan emosi tersebut membuat serial ini benar-benar menunjukkan sisi emosional dari genre *slice of life* sehingga Amaama bukanlah hanya serial yang lucu tapi juga bisa bermain secara emosional.

Hubungan antara ayah dan anak, guru dan murid, serta sesama teman ditunjukkan dalam Amaama sehingga memunculkan chemistry antar karakter yang bagus. Hubungan sebuah karakter dengan karakter lainnya benar-benar *down to earth* dan efektif tanpa harus diikuti oleh plot yang besar atau ambisius, serial ini terlihat santai dalam mengembangkan karakternya tanpa membuat penontonnya terforsir dan berpikir dalam-dalam sambil mencerna ceritanya. Hubungan karakter seperti ini juga sering dipakai dalam serial drama atau dorama di Jepang.

Nilai tambah dari serial ini tentunya jatuh kepada karakter utamanya yaitu Tsugumi. Tsugumi digambarkan sebagai seorang anak TK yang diidamkan oleh orang tua pada umumnya yaitu baik, patuh dan sayang terhadap orang tua, peduli dengan teman, pintar, pemberani, enerjik, dan tentunya punya daya imajinasi yang luas. Karakter beserta sifatnya tersebut sangat mendukung semua elemen dari serial ini karena mempunyai daya tarik yang sangat besar bagi penontonnya apalagi hal ini didukung dengan penggambaran karakter yang terlihat lucu dan *adorable* tanpa harus terlihat *waifu-able* seperti karakter cewek pada anime saat ini.

Amaama menjadi alternatif yang menyenangkan dalam siklus anime 2016. Serial ini mampu memberikan nutrisi kepada penonton yang merindukan cerita yang ringan, dapat ditonton oleh semua kalangan dan mempunyai konsep yang sering dibahas tapi jarang dilakukan dalam dunia anime. Amaama berhasil memainkan konsep bahwa "*good food is good life*" sebuah konsep yang sering diumbar di mana-mana (terutama restoran) tetapi jarang dibawakan dalam medium anime. Semua elemen disajikan dengan matang dan lezat tanpa ada pemanis buatan yang berpotensi merusak cita rasa otentik dari karya ini. Amaama to Inazuma berhasil menjadi pilihan semua umat karena berhasil meramu bahan mentah menjadi sebuah sajian yang nikmat dan berhasil mengeksekusi quote yang muncul di atas bahwa makanan, keluarga dan teman adalah hal yang terpenting dalam hidup.

Menonton Amaama juga dapat menimbulkan rasa ingin cepat-cepat punya anak dan belajar untuk membuat masakan yang lezat agar anak kita suka dan semakin dekat dengan kita. Mudah-mudahan pembaca budiman dapat mewujudkan mimpi tersebut.

ARTIKEL INI JUGA BISA DIBACA DI REPSYCHOO.COM

TSUMUGI INUZUKA
RINA ENDOU
Anak dari Kouhei yang sangat menyukai karakter Gali-gali dari sebuah tayangan mahou shoujo. Tidak suka sayuran yang pahit, lebih memilih daging.
KOTORI IIDA
SAORI HAYAMI
Salah satu muridnya yang membantu tentang memasak makanan. Gemar makan tapi tidak bisa memasak yang memerlukan pisau. Karena trauma dengan jarinya pernah terluka saat masih anak-anak.
KOUHEI INUZUKA
YUUICHI NAKAMURA
Guru matematika yang awalnya tidak bisa memasak. Bahkan untuk makan saja tidak memiliki selera. Namun tetap berupaya membesarkan putri satu-satunya.

Kimi no Na wa.

MOVIE | DRAMA SUPERNATURAL | COMIX WAVE FILMS | ARTIKEL : OMEGA8719

A dream that transcend through the time

Movie terbaru yang disutradarai oleh Makoto Shinkai baru-baru ini rilis di bioskop Jepang pada 26 Agustus. Kimi no Na wa sangat laris manis hingga penjualan tiketnya sudah bernilai 799 milyar rupiah hanya dalam waktu 17 hari. Untuk urusan visual, tidak perlu diragukan dengan adanya nama Makoto Shinkai. Namun yang berperan besar adalah kisah movie ini yang jauh lebih baik dibandingkan dengan dua movie sebelumnya. Saya peringatkan dalam ulasan ini mengandung sejumlah spoiler. Bila pembaca belum menonton dan tidak ingin tahu ceritanya hingga ada rilisan BD, silahkan lewati ulasan ini.

Adegan dibuka dengan seorang gadis remaja yang baru bangun tidur. Gadis itu tampak sedikit kebingungan dengan pajamanya yang berantakan. Setelah Mitsuha dipanggil adiknya, dia bergegas untuk berangkat ke sekolah. Dalam perjalanan dia bertemu dengan kedua teman baiknya, Sayaka dan Tesshi.

Di sekolah, Mitsuha mendapat beberapa tatapan keheranan dari siswa lainnya. Bahkan gurunya berkomentar tentang dirinya yang sudah kembali normal. Dia tentu saja kebingungan. Saat jam istirahat dan berbincang dengan kedua temannya, dari dialog mereka penonton bisa langsung mengira-ngira kejadian ajaib yang menimpa Mitsuha. Saat perjalanan pulang, Mitsuha mengeluhkan kebosanannya hidup di kota terpencil yang nyaris tidak ada apapun. Dia berharap pada kehidupan selanjutnya ingin menjadi anak laki-laki tampan yang hidup di Tokyo.

Pagi pun datang kembali. Namun kali ini adegan berpindah di sebuah kamar yang terasa asing. Seorang remaja laki-laki jatuh dari tempat tidurnya. Ada yang aneh dengan remaja ini. Perilakunya terlihat feminim. Saat dipanggil ayahnya dia pun sedikit kebingungan. Dari sisi penonton sudah jelas bahwa ini adalah kisah bertukar tubuh. Tapi Mitsuha yang kini berada dalam raga Taki masih mengira sebagai mimpi. Dalam keadaan linglung, dia berusaha mencapai sekolah Taki. Di sana Taki disambut temannya. Setelah sejumlah perbincangan singkat di atap sekolah, mereka melanjutkan bincang-bincang di cafe. Mitsuha yang jarang ke kota besar senangnya bukan main. Terutama saat di cafe dengan menu makanan yang tak akan bisa didapat di kota terpencil. Namun Mitsuha masih beranggapan ini mimpi.

Di tempat lain, Taki kini berada dalam raga Mitsuha. Nyaris tak jauh beda dengan kisah bertukar raga dan remaja lelaki pada umumnya, hal yang dilakukan adalah mengecek tubuh barunya. Yang dilakukan Taki setiap kali bertukar tubuh pada pagi hari adalah meremas dada Mitsuha. Ini adalah salah satu dari sedikit adegan yang bisa mengundang senyum penonton.

Setelah Taki dan Mitsuha menyadari mereka bertukar tubuh secara acak, mereka mulai bertukar pesan melalui diary dalam smartphone mereka. Entah kenapa mereka tak saling memberi nomor teleon saja. Mereka berusaha meminimalisir dampak pada kenalan karena tingkah lakunya menjadi berbeda saat bertukar raga. Hingga akhirnya pertukaran tidak terjadi lagi.

Taki yang penasaran dengan Mitsuha dan berusaha mencari tempat tinggalnya mendapat kenyataan pahit. Kotanya kejatuhan pecahan komet Tiamat pada 3 tahun yang lalu. Lima ratus penduduk menjadi korban termasuk Mitsuha. Berbekal sejumlah informasi saat dalam raga Mitsuha, kini dia bertekad mengubah sejarah dengan kembali lagi ke raga Mitsuha sebelum komet jatuh. Mampukah Taki melakukannya?

STAFF

Director : Makoto Shinkai
Script : Makoto Shinkai
Storyboard : Makoto Shinkai
Music : RADWIMPS
Original creator : Makoto Shinkai
Character Design : Masayoshi Tanaka
Music producer : Sayoko Narukawa
Production producer : Yuuichi Sakai
Sound Effects : Eiko Morikawa

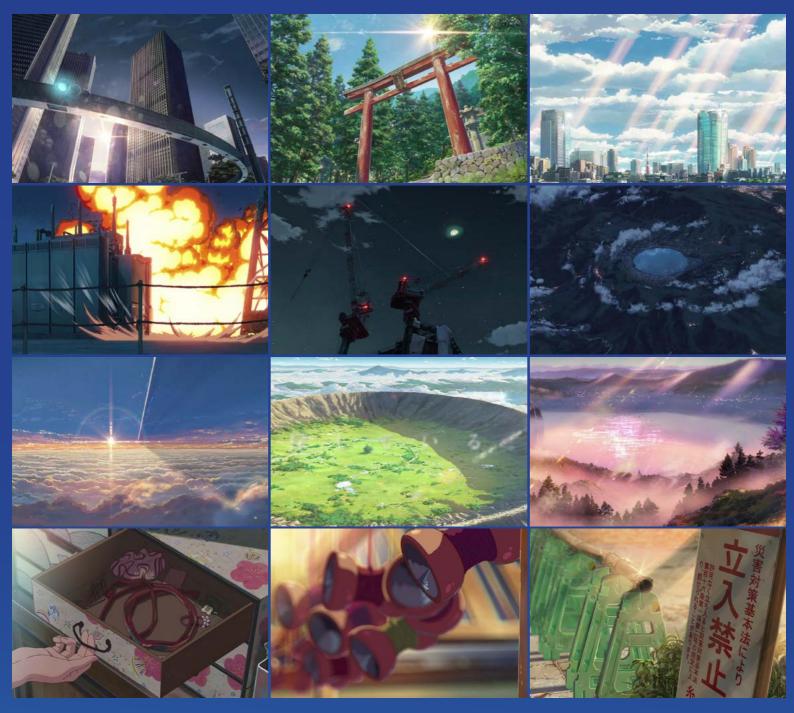
Makoto Shinkai lebih dikenal lewat karyanya 5cm/s meski dia sebetulnya telah memproduksi 7 judul lainnya sebelum Kimi no Na wa rilis. Tetapi judul setelah 5cm/s yaitu Hoshi o Kodomo terasa *under performed* dan Kotonoha no Niwa yang juga terasa biasa. Namun pada movie terbarunya kali ini saya merasakan kehebatan yang sama saat kali pertama menonton 5cm/s. Untuk menyambut film ini saya bahkan tidak menonton trailer PV. Ringkasan cerita maupun gambar-gambar promosi pun hanya saya lihat sekilas. Jadi ekspektasi awal saya hanya 2 orang yang terhubung secara misterius melalui mimpi.

Movie dengan durasi 1 jam 47 menit ini diawali dengan tempo yang lambat. Penonton diajak mengenali sang tokoh utama, Mitsuha disusul dengan Taki beserta keseharian mereka. Awal cerita juga sedikit mudah ditebak. Tak butuh waktu lama penonton akan tahu bahwa ini adalah kisah bertukar tubuh. Taki dan Mitsuha meski kesal dengan pindah raga yang tampak acak, tak terlalu ambil pusing untuk mencari penyebabnya. Mereka lebih fokus bagaimana keseharian mereka bisa dilalui dengan aman saat berinteraksi dengan orang lain meski perilaku menjadi berbeda.

Hari-hari tampak ceria meski ada sejumlah insiden kecil akibat perbedaan perilaku mereka. Hingga akhirnya Taki tidak pernah lagi pindah raga lagi. Dia penasaran kenapa? Membuat dia ingin bertemu dengan Mitsuha secara langsung. Tapi tampaknya memang sengaja kisahnya dibuat Taki lupa menanyakan ke nenek Mitsuha dia sedang berada di mana. Setelah susah payah mencari kota berbekal sketsa pemandangan yang dilihat saat berada dalam raga Mitsuha, dia baru tahu kota Itomori kejatuhan pecahan komet 3 tahun lalu.

Pada titik inilah penonton perlu memperhatikan dengan serius. Secara bertahap tempo kisahnya akan menjadi cepat. Saya juga terkejut bahwa ini bukanlah sekedar pindah tubuh biasa yang seperti pada kisah lainnya. Tapi juga melintasi waktu. Sayangnya saya melihat sedikit celah di sini. Rasanya aneh bila Mitsuha dan Taki tidak menyadari perbedaan tahun padahal sudah memiliki smartphone. Pada *lockscreen smartphone* biasanya tertera penanggalan. Mungkin karena tiap pagi selalu bingung dan perasaan campur aduk membuat tidak sadar dengan perbedaan tahun.

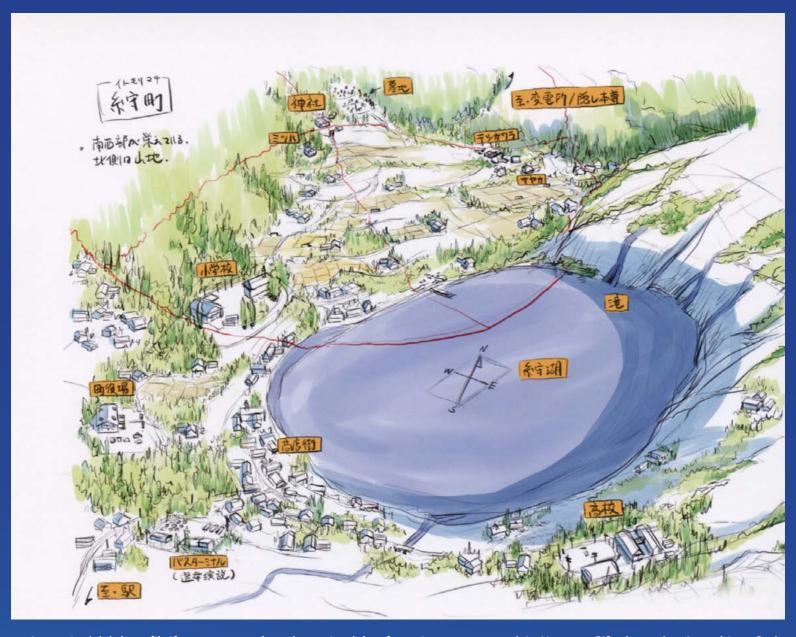
Taki berupaya kembali lagi dalam raga Mitsuha walau tak begitu yakin dengan caranya. Hal-hal supernatural pada movie ini tidak dijelaskan secara eksplisit. Namun penonton perlu melihat petunjuk tersembunyi. Salah satunya adalah keluarga Mitsuha dari garis keturunan ibunya adalah turun temurun pendeta kuil Shinto di kota Itomori. Bisa jadi ini merupakan kekuatan mereka untuk perjalanan astral lintas waktu. Nantinya juga akan ada sedikit penjelasan tentang mimpi dari nenek Mitsuha. Tapi kejadian supernatural di sini bukan fokus cerita, hanya digunakan sebagai *plot device* yang tak perlu dijelaskan lebih mendalam.

Meski ada beberapa kejanggalan yang tidak mendapat penjelasan, secara keseluruhan movie ini sangat layak tonton. Kisah perjuangan Mitsuha bersama Taki untuk menyelamatkan warga Itomori hingga pertemuan mereka kembali, berhasil membuat mata saya kemasukan debu.

Untuk urusan visual tak ada keraguan, Kimi no Na wa juga memiliki kualitas detail dan warna legendaris karya Makoto Shinkai. Yang menjadi sedikit perbedaan, Shinkai mulai banyak mencoba membuat latar yang dibantu dengan teknologi CG. Sejak movie 5cm/s ada beberapa adegan yang memang sudah dibantu dengan CG. Namun di movie ini terlihat lebih banyak. Kualitasnya sungguh-sungguh top.

Beberapa adegan saya tahu latarnya dibantu CG. Tapi karena saking bagusnya, bahkan saya keheranan karena nyaris tidak terlihat sebagai CG. Latar CG ini digunakan untuk pengambilan sudut kamera secara dinamis. Saya rasa orang awam tidak bakal menyadari, karena durasi latar CG ini cukup singkat. Semuanya masih terlihat benar-benar indah.

Screenshoot di atas tidak mampu menyampaikan secara utuh tentang keindahan visual dari movie ini. Memang sebaiknya dinikmati dalam kualitas minimal 720p. Sangat dianjurkan untuk mendapatkan yang versi 1080p karena banyak sekali potongan adegan pemandangan yang pantas untuk dijadikan wallpaper komputer maupun *smartphone*. Animasi karakter pun termasuk bagus. Bahkan saat berada di keramaian, karakter figuran tanpa nama pun juga dianimasikan berjalan. Tak cuma statis berdiri saja.

Movie ini juga diiringi berbagai lagu sisipan. Melodi dan liriknya dibuat pas dengan tema cerita. Ditambah musik yang dikerjakan RADWIMPS. Membuat saya makin merinding karena terasa membantu mengaduk-aduk emosi.

Kimi no Na wa juga mendapat rilisan novel. Kisah novel ini tak jauh berbeda dengan movie. Namun narasinya memungkinkan untuk menjelaskan beberapa kejadian secara lebih mendetail. Juga diadaptasi sebagai manga oleh Ranmaru Kotone.

Itomori adalah kota fiktif yang menggabungkan sejumlah referensi tempat antara lain Nagano, Gifu dan pulau Aogashima. Pada draft di atas, lokasi titik jatuh pecahan komet juga sudah disiapkan. Nantinya lingkaran merah tersebut menjadi kawah kedua. Pada bagian bawah adalah rancangan rumah keluarga Miyamizu, kamar Taki dan sebuah sekolah di Tokyo.

Sejumlah gambar desain karakter yang menjadi referensi kunci untuk para animator. Desain karakter oleh Masayoshi Tanaka yang sebelumnya juga terlibat dalam anime Anohana, The Anthem of the Heart, Toradora, Joshiraku dan Ano Natsu de Matteru. Sangat terlihat khas wajah persegi. Sedangkan di bawah ini adalah kondisi studio Comix Wave Films saat proses pengerjaan.

Mitsuha Miyamizu

Mone Kamishiraishi

Gadis keturunan pendeta Shinto. Saat ada upacara kirim doa, dia ditugaskan menjadi miko. Bosan dengan kehidupan desa. Tak disangka keinginannya menjadi anak lelaki yang hidup di kota menjadi kenyataan.

Yotsuha Miyamizu

Kanon Tani

Adik Mitsuha yang masih duduk di bangku SD. Tiap pagi membangunkan kakaknya yang sering bangun kesiangan saat kejadian pertukaran raga. Bersama kakaknya juga menjadi miko saat ada prosesi upacara pengiriman doa.

Sayaka Natori

Aoi Yuuki

Teman satu kelas Mitsuha. Anggota klub siaran. Nantinya juga berperan penting sebagai penyiar pengumuman evakuasi warga Itomori. Kekasih Tesshi meski di awal cuma terlihat seperti teman tapi mesra.

Katsuhiko Teshigawara

Ryou Narita

Teman sejak kecil Mitsuha, mendapat nama panggilan Tesshi. Ayahnya seorang kontraktor yang mendukung ayah Mitsuha sebagai walikota jadi kenal cukup lama. Dinamit peledak dari perlengkapan bangunan sempat membantu meyakinkan evakuasi.

Hitoha Miyamizu

Etsuko Ichihara

Nenek Mitsuha yang mengasuh kedua cucunya setelah putrinya meninggal. Mengusir menantunya karena tidak mau mengurusi kegiatan pendeta Shinto dan malah fokus ke politik menjadi walikota. Pernah mengalami "mimpi" mirip Mitsuha saat muda.

Taki Tachibana

Ryounosuke Kamiki

Remaja lelaki yang hidup bersama ayahnya di kota Tokyo. Menjadi pekerja sambilan sebagai pelayan restoran. Mitsuha menjadi populer di sekolah akibat kelakuannya saat bertukar tubuh menjadi lebih "liar".

Miki Okudera

Masami Nagasawa

Salah satu rekan kerja sambilan Taki. Menjadi incaran lelaki di tempat kerjanya, tak terkecuali Taki. Berkat Mitsuha yang berada dalam raga Taki, Okudera menjadi lebih dekat. Meski akhirnya menyadari ada Taki yang berbeda saat kencan pertama.

Fujii Tsutomu

Shimazaki Nobunaga

Salah satu teman sekelas Taki. Bersama Okudera dia membantu Taki untuk mencari lokasi tempat tinggal Mitsuha.

Takagi Masahiro

Ishikawa kaito

Teman sekelas Taki yang ikut membantu dengan cara menggantikan bagian shift kerja paruh waktu.

Tet toot teet toot

KUMIKO OMAE
TOMOYO KUROSAWA
Setelah makin dekat dengan Reina, intonasi nada bicara makin santai.

artikel : omega8719

REINA KOUSAKA
CHIKA ANZAI
Menjadi lebih terbuka pada orang lain setelah akrab dengan Kumiko.

Hibike! Euphonium 2

TV | MUSIC DRAMA
KYOTO ANIMATION

Judul sekuel atau season kedua Hibike! Euphonium sangat sederhana. Tidak ditambahi subtitle ataupun penambahan tanda seru (!). Cuma dibubuhi angka 2. Kisah dibuka saat anggota band Kitauji High School merayakan kemenangan mereka di tingkat prefektur. Mereka menjadi perwakilan wilayah Kansai untuk berkompetisi di tingkat nasional. Tentunya mereka akan berlatih lebih giat. Bahkan para murid sekarang terlihat menjadi lebih semangat setelah kemenangan mereka.

Namun masalah baru mulai membayangi grup band ini. Secara perlahan penonton akan diajak mengenali karakter yang akan menjadi sumber masalah. Pertama adalah Yoroizuka-senpai, pengguna instrumen oboe satu-satunya di Kitauji. Instrumen yang dikenal paling susah dimainkan. Bersama Natsuki dan Yuko, mereka berasal dari SMP sama Minami Middle School. Lalu satu lagi yang juga berasal dari SMP sama bahkan pernah menjadi ketua grup band, Nozomi.

Nozomi adalah salah satu siswi yang tidak tahan dengan kelakuan seniornya di Kitauji. Dia keluar dari keanggotaan klub meski Natsuki, Yuko dan Yoroizuka bertahan. Setelah melihat keberhasilan Kitauji di tingkat prefektur, dia ingin kembali dan memohon Asuka untuk merestuinya kembali. Asuka awalnya ingin melempar masalah ini pada ketua klub. Meski akhirnya dijawab dengan penolakan. Dia dianggap tidak akan menambah apapun di klub. Nozomi pantang menyerah.

Tak diketahui karakter lain, Nozomi memiliki sedikit kisah dengan Yoroizuka. Mereka pernah membuat janji akan memenangi kompetisi musik. Tetapi kejadian di Kitauji tampaknya membuat Nozomi lupa dengan janji tersebut.

Ini mempengaruhi kondisi psikis Yoroizuka yang tiba-tiba ditinggal begitu saja. Bagaimanakah mereka akan menyelesaikan permasalahan ini? Kenapa Asuka tidak terus terang saja penyebab penolakan Nozomi untuk kembali ke klub? Tonton season kedua ini untuk menemukan jawaban lengkapnya.

Di luar masalah Nozomi dan Yoroizuka, penonton juga akan melihat Kumiko dan Reina yang makin berkembang. Mereka makin akrab dan sering bercakap-cakap. Hal yang paling kentara adalah nada intonasi Kumiko yang terasa lebih santai saat berbincang dengan Reina. Sedangkan Reina sendiri menjadi sedikit terbuka dengan mudah menerima Hazuki dan Midori.

Meski pada novel dan sejumlah adegan di anime mengindikasikan Reina suka dengan Taki-sensei, lalu Kumiko dipasangkan dengan Shuuichi, Kyoto Animation memaksimalkan potensi *shoujo-ai* antara Kumiko dan Reina. Semua ini demi penjualan. Penonton bisa gemas melihat kedua gadis remaja ini yang bertingkah teman tapi mesra.

Nantinya juga akan dijawab apa yang terjadi pada keluarga Asuka sehingga dia selalu berusaha menghindari permasalahan yang bersifat personal.

Season kedua Hibike! Euphonium tayang perdana dengan episode berdurasi satu jam. Dari segi animasi dan artwork, tidak nampak perubahan berarti. Lagu OP dan ED sayangnya tidak se-*catchy* season pertama.

Perubahan yang paling terasa adalah cara bicara Kumiko saat sedang bersama Reina. Dari awal Kumiko adalah karakter yang tipikal sinis, tidak mudah percaya dengan motivasi seseorang. Jadi saat masuk SMA bicaranya sedikit berhati-hati agar tidak menyakiti orang lain. Namun malah terasa kurang natural.

Nah pada season kedua ini jatah tampil Kumiko bersama Reina makin banyak. Karena keduanya sudah makin kenal, intonasi nada suara Kumiko jadi lebih santai. Layaknya orang biasa yang bicara. Bukan karakter yang dibuat-buat ataupun sok imut.

Yang kasihan mungkin Hazuki dan Midori. Sungguh terasa mereka menjadi karakter pendukung saja. Sepertinya juga tidak akan dikupas lebih dalam latar kisah mereka.

Drama memang terasa lebih kental pada season kedua ini. Yang suka dengan drama bisa tetap menikmati karena caranya membangun memang secara bertahap. Mereka juga tak lupa terus berjuang mencapai tingkat nasional.

Regalia

The Three Sacred Stars

TV | MECHA SCI-FI
ACTAS

Kerajaan Rimgarde, sebuah negeri dengan kemajuan teknologi yang tinggi dan pertumbuhan ekonomi yang mapan harus mengalami sebuah kenyataan pahit. Sebuah Regalia tiba-tiba muncul dan mulai menghancurkan ibukota kerajaan. Di saat yang sama, seorang gadis yang berada dalam pusat penelitian menunjukkan reaksinya ketika robot tersebut muncul. Ditambah dengan munculnya Regalia lain, Tisis, datang menghalau Regalia tersebut dan memicu sebuah resonansi. Resonansi tersebut menyebabkan Regalia dalam tubuh gadis tadi bangun dan memicu sebuah anomali berskala besar. Anomali ini membuat seluruh penduduk Rimgarde menghilang dalam sekejap dari radius yang dihasilkannya. Peristiwa yang mengagetkan warga dunia ini dikenal dengan istilah "**Rimgarde Fall**".

Peristiwa tersebut terjadi 12 tahun lalu, mari kita pergi ke masa depan dimana cerita ini bermula. **Yui** tengah membuat sarapan untuk dirinya dan "kakak"nya, **Rena Asteria**. Pagi hari mereka berdua dilewati dengan obrolan hangat sembari mencicipi sarapan. Di tengah kesenangan tersebut, Yui mengajak Rena untuk berkencan. Rena kaget sekaligus malu saat itu. Ketika menanyakan alasannya, Yui menjawab bahwa selama ini Rena dan Yui belum pernah hangout lagi sejak masih kecil. Rena akhirnya menyetujui ajakan Yui yang agak memohon.

Rena tengah menunggu Yui dalam perjalanan pulang dari sekolah, karena mereka akan melakukan kencan. Di tengah kesenangan itu, Rena menyadari kalau ada seseorang yang tengah mengawasinya. Ada seorang gadis kecil yang sedang mengawasinya dan nampaknya Rena mengenali sosok ini. Berbekal sifat *kepo*nya, Rena mendatangi gadis tersebut. Gadis yang menyebut dirinya sebagai **Kei** ini ternyata merupakan Regalia Core yang sudah kenal Rena yang juga seorang Regalia Core.

YUINSHIEL ASTERIA
HONNO KAEDE

Permaisuri kerajaan Enastoria. Sebagai orang nomor satu di kerajaan Enastoria, memiliki tanggung jawab besar melindungi rakyatnya. Di samping kewibawaannya, ia juga terampil dalam urusan rumah tangga.

artikel : scopedog0097
NARUMI RETSU
KANEMOTO HISAKO
Sahabat dekat Yui dan Rena. Mereka sudah berteman sejak kecil, baginya Yui dan Rena adalah sahabat yang tak tergantikan dan ia selalu mendukungnya.
RENA ASTERIA
SAKURA AYANE
"Kakak" Yui ini aslinya merupakan Regalia Core dengan nama Magna Alecto. Meski terlihat seperti anak kecil, ia sudah hidup lebih dari ribuan tahun. Ini berkat kemampuannya sebagai Regalia Core.

Kei mengajak Rena untuk ikut bersamanya ke kerajaan Rimgarde, namun ajakan tersebut ditolak karena ia sudah memiliki "kontrak" dengan seseorang dan tidak mau meninggalkannya. Mendengar hal itu, Kei langsung mengajaknya untuk bertemu kembali dengannya di sebuah dermaga.

Yui tiba di tempat kencannya dengan Rena, namun ia mendapati bahwa Rena tidak berada di tempat. Tak lama kemudian, Yui mendapat panggilan telepon dari Rena, dan mengucapkan permintaan maaf karena tidak bisa berkencan dengannya. Rena kemudian melanjutkan bahwa ia tidak akan pulang ke rumah karena ada urusan dan ia minta untuk tidak mencarinya. Yui merasa khawatir saat itu, dan kekhawatiran itulah yang menyebabkannya pergi mencari Rena.

Di lain tempat, Rena sampai di dermaga yang disebut oleh Kei. Tapi setibanya di sana, ia disambut oleh preman yang disuruh oleh Kei untuk menghentikan langkahnya dalam bertemu dengan Kei. Rena bersikeras untuk bertemu dengannya, namun preman tersebut tiba-tiba mengajak bertarung sembari mengeluarkan sebuah **Regalia Gear**. Preman tersebut akan memberinya kesempatan bertemu kalau bisa mengalahkannya. Rena tidak mau melakukannya, dan akhirnya menerima ajakan tersebut karena terus diprovokasi. Rena mengucapkan mantra dan mengeluarkan Regalia miliknya, **Alecto**.

Yui yang sedang mencari Rena melihat sebuah Regalia Gear yang berada di dalam dermaga. Penasaran dengan kejadian itu, Yui masuk untuk mencari tahu apa yang terjadi. Rena yang sedang bertarung dengan Regalia Gear mengalami posisi sulit karena ia selalu diserang tanpa ampun sampai akhirnya pingsan dan terbaring lemas. Di saat yang sama, Yui menemukan Rena dan menyuruh preman tersebut untuk berhenti menyakitinya dan hentikan pertarungan yang sia-sia ini. Tapi preman tersebut malah mengucapkan sumpah serapah dan menyerang Yui. Sesaat sebelum serangan tersebut mengenai Yui, Rena melindunginya. Rena mengucapkan permintaan maafnya karena sudah meninggalkannya. Yui menanggapinya dengan ramah dan berkata pada Rena, kalau ia akan selalu mendukung Rena dimanapun ia berada. Tersanjung mendengar hal itu, Rena kemudian melanjutkan pembicaraan dan mengajak Yui untuk membuat sebuah "kontrak". Tanpa berpikir panjang, Yui menyetujuinya dan ia langsung berada di dalam kokpit Regalia. Yui baru menyadari kalau Regalia yang muncul 12 tahun lalu adalah Rena dan ia membantunya dalam mengalahkan preman tersebut agar tidak bisa membuat kerusakan di negerinya.

Biasanya, ketika ada sebuah anime yang menghadirkan robot dalam ceritanya, selalu identik dengan perang besar dimana ada 2 atau 3 kekuatan besar di Bumi yang berperang demi menyebarkan idealisme mereka, atau berperang untuk bertahan hidup dari invasi makhluk luar angkasa. Mari kita ambil salah satu contoh yaitu **Gundam**. Perang yang disajikan penuh dengan muatan konflik 2 kubu adidaya yang memiliki idealisme dan kepentingan masing-masing, tentu saja cerita yang disajikan juga lumayan berat. Lalu ada **Macross** dengan cerita yang agak berat namun diselingi intrik khusus berupa *love triangle* dan musik yang membuat *earworm* dan *memorable*. Tapi, kedua hal tersebut tidak berlaku di anime yang satu ini. Menonton anime ini seperti melihat *cute girls doing cute things* dan robot dalam satu layar. Keseharian para karakter dengan keimutannya masing-masing menjadikan anime robot yang satu ini nampaknya bebas dari segala cerita serius yang biasanya ada dalam anime robot. Meski begitu, cerita yang serius tetap dihadirkan dalam bentuk yang tidak terlalu masif skalanya. Misteri dibalik **Regalia** dan **Lux Ex Machina**, konflik pribadi yang dihadapi Rena dan Yui, provokasi kerajaan Rimgarde yang berusaha untuk mengambil **Regalia Core**, menjadikan keseriusan yang biasanya ada di anime robot muncul dan menjadi persoalan utama dalam anime ini.

Tentu kita semua pernah membaca/mendengar kabar tentang pemberhentian penayangan beserta penayangan ulang anime ini. Kabar tersebut membuat dunia industri anime kaget sekaligus iri. Dengan alasan adanya kesalahan teknis di bagian cerita dan ketidakcocokan di beberapa aspek, membuat anime ini mengalami rehat sementara. Banyak yang berpendapat tindakan ini membuang budget yang sudah digelontorkan, namun ada juga yang berpendapat kalau tindakan ini justru membuat sebagian studio menjadi iri. Memang kejadian seperti cukup langka karena setiap studio pasti selalu berusaha optimal dan tidak main-main dalam pembuatan setiap anime yang tayang. Pastinya setiap pekerjaan dalam bidang apapun memerlukan proses pengecekan ulang dan sederet tahapan quality control sebelum barang/jasa yang dibuat bisa dilepas ke pasar, namun ketika melihat kasus Regalia mungkin terlintas sebuah pertanyaan di benak kita, apakah tidak ada pengawasan dan *quality control* dari staf produksi sampai terjadi kesalahan yang fatal seperti ini?

Oh mungkin saya salah menafsirkan. Quality Control pasti ada, hanya saja kurang maksimal. Untuk kasus yang satu ini bisa dikategorikan sebagai kesalahan murni dari pihak studio. Sebab tidak ada hal-hal yang memicu terjadinya *force majeur* maupun kesalahan yang tidak disengaja. Melihat dari sisi profesionalisme pekerjaan, hal seperti ini merupakan kesalahan murni akibat kelalaian dari pihak studio. **Actas**, studio yang bertanggungjawab mengerjakan anime ini bahkan sampai meminta maaf sebesar-besarnya kepada penonton dan tentunya para stakeholder dan investor yang menanamkan uangnya untuk proyek Regalia ini. Pastinya pada saat mengalami insiden itu para staf produksi kena sumpah serapah dan teguran keras dari komite produksi karena sudah membuang budget yang jumlahnya tidak bisa dihitung dengan jari. Sebelumnya, Actas juga pernah mengalami kasus serupa waktu mengerjakan anime **Girls Und Panzer**, tapi tidak terlalu parah karena hanya berupa episode recap saja.

Oke cukup berita buruknya, *let's change the subject*. Ketika versi recovery (penayangan ulang) episode 1 sampai 4 mengudara, banyak netizen yang membuat beberapa perbandingan antara versi lama dan baru. Terdapat banyak perubahan seperti penambahan detail pada objek, penggantian beberapa objek, adanya teks judul episode di awal, pewarnaan ulang, tambahan beberapa kalimat dalam percakapan, dan lain lain. Baik versi lama maupun versi baru tidak ada perubahan cerita sama sekali. Sebenarnya perubahan yang terjadi memang tidak terlalu signifikan, tapi hal sekecil ini juga menjadi poin krusial dalam menghadirkan kualitas yang baik. Semoga insiden seperti ini tidak terjadi lagi untuk kedua kalinya di industri anime.

SARA KLEIS | KUBO YURIKA

Pengembara cilik yang bertualang ke seluruh dunia. Salah satu tujuan ia mengembara adalah untuk mencari orang tua dan kakaknya yang hilang. Dia merupakan kawan Rena, dan dia sudah hidup ribuan tahun. Ini karena dia melakukan kontrak dengan Regalia Core sekaligus adiknya, **Tia Kleis**.

INGRID TIESTO | SETO ASAMI

Permaisuri kerajaan Rimgarde. Seorang putri raja yang memiliki tampilan cool dan kalem di setiap kondisi, namun dibalik itu ia merupakan seorang wanita yang sering tidak pernah jujur pada perasaan dan kata hatinya, serta agak tsundere.

TIA KLEIS | OGURA YUI

Bersama Sara, ia mengembara ke seluruh penjuru dunia untuk mencari orang tua Sara yang hilang Sama seperti Rena dan Kei, ia juga merupakan Regalia Core. Sering terlihat makan bersama Sara di setiap kemunculannya. Meski sudah hidup ribuan tahun, tingkah lakunya masih seperti anak-anak.

KEI TIESTO | TOUYAMA NAO

Regalia Core dengan nama asli **Xeno Megaera**. Dia diadopsi oleh Ingrid saat menemukannya dalam kondisi lusuh, dan diberi nama Kei oleh Ingrid. Dua belas tahun lalu di kerajaan Rimgarde, ia dimanfaatkan oleh Johann untuk membuka segel Lux Ex Machina.

Regalia adalah sebutan robot dalam anime ini. Robot setinggi 10 meter ini memiliki tubuh dan persendian layaknya manusia, atau lebih tepatnya sebuah Humanoid raksasa. Saat ini hanya ada tiga Regalia yang ada di dunia. Setiap Regalia diwakili oleh sebuah "inti" yang disebut **Regalia Core**, dengan wujud anak kecil yang memiliki kekuatan magis yang tinggi Orang-orang yang terpilih menjadi Regalia Core akan mengalami pemberhentian pertumbuhan umur dan fisik, dan mendapatkan kehidupan abadi. Untuk memunculkan Regalia, inti ini harus mengucapkan mantra untuk memanggil Regalia dari sebuah portal magis. Anak kecil yang menjadi inti ini memiliki kelebihan, salah satunya mereka tidak bisa mengalami penuaan. Karenanya, tidak heran kalau intinya sendiri sudah hidup selama ribuan tahun. Normalnya, Regalia hanya memiliki satu pilot seat. Namun, sang "inti" bisa membuat kontrak dengan manusia dan menjadikannya sebagai pilot dari Regalia. Ketika manusia telah mengikat kontrak dengan sang perantara, maka ia memiliki ikatan khusus dengan sang perantara dan mengalami pemberhentian pertumbuhan umur dan fisik seperti Regalia Core, serta menjadikan kokpit Regalia menjadi dual pilot seat. Belakangan muncul sebuah tiruan Regalia yang disebut **Regalia Gear**. Regalia Gear hanya membutuhkan sebuah device khusus untuk memanggil Regalia dan kokpitnya hanya diperuntukkan untuk satu orang saja.

ALECTO

Regalia inilah yang menyebabkan runtuhnya kerajaan Rimgarde 12 tahun yang lalu. Tidak memiliki senjata dan sebagai gantinya menggunakan serangan melee dalam pertarungan. Dua buah Saucer di bagian pinggul dapat dilepas untuk digunakan sebagai Hoverboard, Shield, dan Saucer Blade. Rena Asteria adalah Regalia Corenya.

TISIS

Regalia dengan aksen warna biru dan putih ini memiliki 2 buah pedang sebagai senjata utamanya. 1 pedangnya berupa Beam Sword dan satu pedang lagi dapat berubah menjadi cambuk. Serangan magisnya berupa elemen air, es, petir. Regalia Corenya adalah Tia.

MEGAREA

Regalia milik kerajaan Rimgarde. Satu-satunya Regalia yang bisa terbang, dengan tambahan Thruster di bagian pinggul dan punggung untuk menambah kecepatan. Persenjataannya meliputi 2 buah Lance yang dapat disatukan, 2 Beam Cannon, dan Funnel.

REVIEW
競女
HiP WHiP GiRL
KEIJO
!!!!!!!!
OVER
THE TOP
BUTTLE
TV | SPORT COMEDY | XEBEC | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Keijo, sebuah olahraga baru yang menjadi viral di Jepang pada abad 21. Olahraga ini menjadi viral karena juara dari olahraga ini mendapatkan hadiah dalam bentuk uang yang sangat besar nominalnya. Sayangnya, olahraga ini hanya diperuntukkan untuk wanita saja. Karena hadiah yang menjanjikan, banyak wanita yang tergiur untuk mencoba nasib dan peruntungannya di olahraga ini. Salah satunya seorang gadis SMA bernama **Kaminashi Nozomi**.

Nozomi memantapkan tekadnya setelah melihat pertandingan Keijo. Tergiur dengan hadiah yang sangat fantastis, ia mendaftarkan dirinya untuk mengikuti Keijo sampai harus mengorbankan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Setelah mengikuti berbagai kualifikasi dan tes penerimaan yang berat, akhirnya ia sampai di akademi pelatihan Keijo yang terletak di kota Setouchi. Bersama rekannya, **Miyata Sayaka**, ia melangkahkan kakinya masuk ke dalam gedung utama. Tiba-tiba, Miyata Sayaka (selanjutnya disebut **Miyata-chan**) didatangi oleh gerombolan wartawan yang meliput banyak siswa akademi. Tak tanggung-tanggung, hampir semua siswa diwawancarai di tempat. Nozomi yang terpisah beberapa saat dengan Miya-chan, menemukan sosok yang tak asing baginya. Ia bertemu kembali dengan **Kawai Hanabi**, lawannya saat tes penerimaan 6 bulan yang lalu. Nozomi menyadari kalau dasi yang ia kenakan warnanya berbeda, dimana warna tersebut merupakan tanda seseorang yang masuk **Elite Class**. Hanabi juga membawa temannya, **Kusakai Mio**, yang juga siswa kelas elit. Mio dan Nozomi bertemu pertama kali, dan Mio langsung bertindak agresif mendekatinya dan berkenalan sembari meremas pantat Nozomi. Sontak Nozomi kaget saat itu, dan akhirnya memperkenalkan dirinya pada Mio. Usai wawancara yang cukup lama, Miyata-chan menjemput Nozomi dan mereka berdua masuk ke dalam gedung untuk mengecek nomor kamar asrama.

Nozomi dan Miyata-chan pergi mengunjungi kolam renang besar dimana tes penerimaan 6 bulan lalu berlangsung. Tes penerimaan tahap berakhir berlangsung disana sekaligus menentukan kelas mana para petarung ditempatkan. Pertarungan saat itu berlangsung sengit, terutama Nozomi yang bersusah payah saat melawan Hanabi. Pertarungan ketangkasan dan penuh "tabrakan" ini dimenangkan oleh Hanabi setelah berhasil menyerang Nozomi hingga pingsan di saat-saat terakhir. Ingatan pertarungan tersebut membuat Nozomi semakin bersemangat untuk menginjakkan kakinya sekali lagi di Land. Selepas itu, mereka mencari kamar "keramat" dengan nomor 309, dimana kamar tersebut berisi orang-orang pecundang. Miyata-chan masuk dan mereka disambut oleh **Toyoguchi Non** dan **Aoba Kazane**, dua gadis yang satu kamar dengan mereka. Dalam waktu yang singkat, Nozomi dan Miyata-chan cepat berbaur dan akrab dengan Non dan Kazane.

Keesokan harinya, Nozomi dkk mengikuti latihan pertamanya. Nozomi, Miyata-chan, Kazane, Non harus menjatuhkan **Ujibe Nagisa**, guru pembimbing lapangan kelas reguler, dalam sebuah Land berukuran besar. Segala upaya mereka lakukan untuk menceburkan dia, namun semuanya tidak berhasil. Nozomi mencoba untuk menyerangnya dalam formasi yang tersusun rapi meskipun ujungnya tidak berhasil menjatuhkan Ujibe Nagisa. Namun, tanpa sengaja Nozomi tiba-tiba datang menyerbu gurunya dan meluncurkan jurus pamungkas yang dapat merobek semua baju renang yang dipakai oleh Non, Miya-chan, Kazane. Jurus ini juga berhasil membuat Ujibe Nagisa jatuh ke dalam air karena terpaan angin yang kuat dari jurus tersebut. Tapi, Nozomi mengalami cedera dan terpaksa untuk beristirahat seharian penuh. Dengan cedera pinggang yang cukup parah, akankan Nozomi kembali lagi dan mewujudkan impiannya menjadi jawara Keijo?

BUST TO BUTT FIGHT

Keijo menyajikan sebuah pemandangan yang baru di dalam dunia sport, dan tentunya anime bergenre ecchi. Kalian bisa menikmati pertarungan gulat yang seru dengan *pantyshot* dan *bustshot* yang banyak, bahkan di luar pertarungan pun terkadang payudara dan pantat menjadi fokus kamera. Memang wajar karena ini merupakan anime bergenre ecchi, tapi porsinya yang banyak dan timing yang tepat menjadi keindahan tersendiri ketika menonton anime ini. Mungkin bagi sebagian orang akan mundur duluan kalau porsi ecchinya terlalu banyak.

Pertarungan yang disajikan sangat dramatis dan penuh taktik, kegigihan para petarung agar bisa menjatuhkan lawannya pun membuat kita sebagai penonton akan terbawa suasana menegangkan yang dirasakan oleh para petarung. Saking serunya, banyak jurus-jurus pamungkas dilontarkan dengan efek yang memukau dan *flashy*. Ditambah dengan hantaman payudara dan pantat dengan closeup, serta fanservice yang banyak membuat siapapun yang melihatnya (terutama kaum adam) akan terhibur. Nikmat dunia mana lagi yang mau kamu dustakan?

Sayangnya untuk adaptasi anime mengalami sedikit perbedaan dengan versi manga. Cerita tetap sama, hanya saja untuk versi anime dipercepat. Nozomi dkk sudah berada di akademi Keijo, sedangkan di versi manga dijelaskan lebih detail perjuangan Nozomi dan Miyata dari 0. Lalu, pertarungan **Nozomi vs Hanabi** di tes penerimaan juga disingkat, padahal di versi manga pertarungan mereka berlangsung sengit sampai beberapa chapter dan termasuk salah satu pertarungan Keijo yang cukup lama. Dengan kata lain, cerita versi anime di-skip beberapa volume. Kemudian, beberapa scene versi manga dan anime terdapat perbedaan. Perbedaan ini memang tidak terlihat secara jelas bila kalian hanya menonton animenya saja. Ada baiknya kalian membaca komiknya dulu sebelum menonton animenya, supaya kalian bisa memahami terlebih dahulu perjuangan Nozomi di awal cerita dan menemukan banyaknya perbedaan yang tampak. Butuh penyegar mata dan pertarungan yang memukau? Tonton anime ini, dan nikmatilah setiap keindahan dan aksi menegangkan di setiap episodenya.

KEIJO RULES

1. Para petarung bertanding di atas arena yang disebut Land. Ada banyak variasi Land yang memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing.

2. Setiap petarung bertujuan untuk mengeluarkan musuh dari Land, baik dengan cara menceburkan musuh ke air maupun menjatuhkan musuh ke Land.

3. Setiap petarung hanya diperbolehkan menyerang lawan dengan menggunakan payudara dan pantat. Apabila menyerang dengan bagian tubuh selain payudara dan pantat secara otomatis langsung didiskualifikasi.

4. Apabila petarung terjatuh, baik sengaja maupun tidak sengaja, dengan bagian tubuh yang mengenai Land selain kaki, secara otomatis dikategorikan sebagai **Fall Down** (転倒, **Tentou)** dan dianggap gugur.

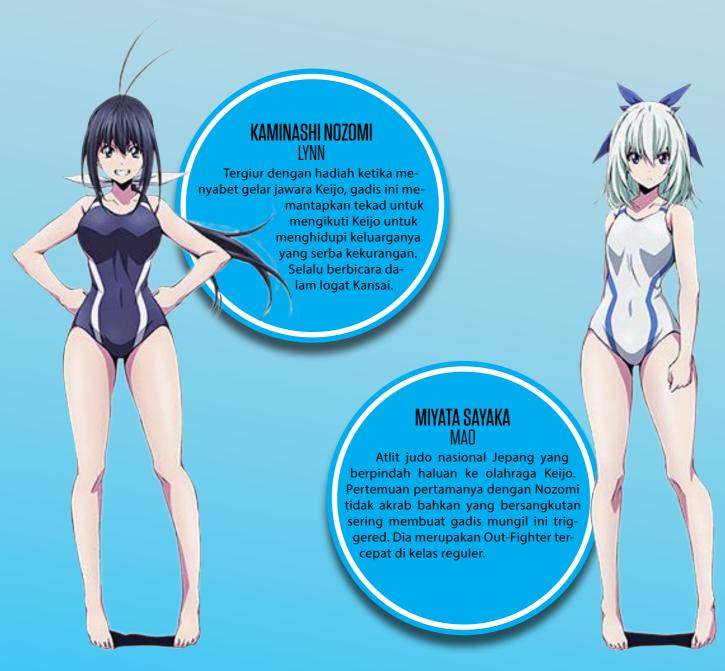
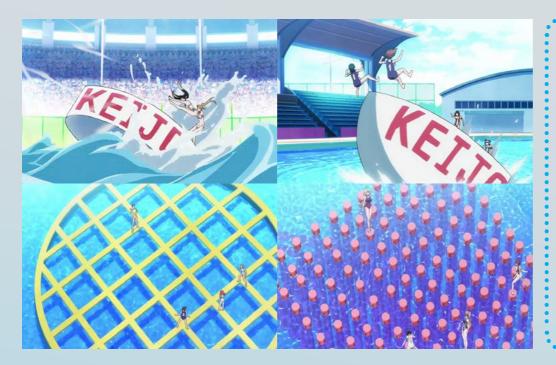
5. Gerakan ilegal dan terlarang, seperti menggunakan tangan atau kaki untuk menyerang musuh berakibat pada hukuman skors (ban).

6. Petarung yang tersisa / terakhir berada di Land adalah pemenangnya.

7. Waktu satu match berdurasi 5 menit.

FIGHTER TYPE

Dalam olahraga Keijo, ada 3 tipe petarung yang memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. 3 tipe tersebut adalah **In-Fighter**, **Out-Fighter**, **Counter**.

1. In-Fighter adalah tipe petarung jarak dekat yang berfokus pada kekuatan serangan.
2. Out-Fighter mengandalkan kecepatan, ketangkasan, dan strategi untuk menyerang musuh, tipe petarung close-middle range.
3. Counter memanfaatkan dan menggunakan serangan dan kesempatan musuh untuk melakukan serangan balik.

LAND

Sebutan tempat yang menjadi laga pertandingan Keijo. Tempat ini mengapung di atas kolam renang. Untuk pertandingan standar, umumnya menggunakan land yang tampil di gambar pertama.

Namun agar lebih menghibur, dikembangkan berbagai jenis land lainnya. Seperti yang berbentuk mangkok agar guncangannya makin hebat. Ada pula yang berupa kumpulan jalan dan tiang-tiang kecil sehingga membatasi ruang gerak pemain. Land yang menyemburkan uap agar lantai licin pun dibuat.

AOBA KAZANE

HONDO KAEDE

Gadis pemalu dari Hiroshima. Di balik sifat pemalunya, ia memiliki kemampuan yang unik yaitu **Scanning Hand**. Mampu memindai spesifikasi musuh dari segi kebiasaan, teknik menyerang, kelemahan, hanya dengan menyentuh pantat.

TOYOGUCHI NON

OONISHI SAORI

Gadis yang ceria dan sedikit ceroboh. Berambisi untuk menjadi populer dan menaikkan nama desa tempat ia tinggal. Tidak ada yang spesial mengenai dirinya, hingga akhirnya berhasil mengalah salah satu siswi kelas elit berkat pantat empuknya.

Tsukiko Sagi, Mamiko Noto
Karakter sentral dari serial anime ini dan juga korban pertama Lil' Slugger. Meskipun terkenal sebagai desainer karakter Maromi, Sagi dikenal sebagai tokoh yang pemalu dan cenderung pendiam.

Keiichi Ikari, Iizuka Shouzou
Detektif yang ditugaskan untuk menginvestigasi kasus penyerangan Lil' Slugger. Berbeda dengan karakter patnernya, Maniwa. Karakter Ikari lebih seperti orang yang ketinggalan zaman, suka buru-buru, dan mudah frustasi.

Mitsuhiro Maniwa, Toshihiko Seki
Bersama detektif Ikari, ia ikut membantu kasus Lil' Slugger. Maniwa memilik sifat berkebalikan dari seniornya yaitu ia lebih bersifat gentle dan fleksibel ketika menghadapi para korban dan saksi untuk dimintai keterangan.

Lil Slugger/Shonen Bat, Sakaguchi Daisuke, tersangka utama yang dikenal sebagai sosok misterius dalam serial ini. Berpenampilan seperti anak SD yang mengenakan topi baseball, memakai sepatu roda dan membawa tongkat bassball yang bengkok berwarna emas. Setiap kali kemunculannya ia selalu menyeringai sambil mendekati korbannya

Tsukiko Sagi adalah seorang desainer sebuah karakter terkenal Maromi, karakter berbentuk anjing berwarna pink. Karakter yang membuatnya terkenal ini juga membuatnya stress karena dituntut oleh bosnya untuk membuat karakter baru yang bisa melebihi "keajaiban" Maromi. Suatu hari ketika ia sedang dalam perjalanan pulang dari pekerjaannya, ia dikejutkan dengan suara berisik yang ternyata dibuat seorang nenek cebol yang memungut sampah.Karena panik ia langsung berlari hingga terjatuh diparkiran dekat apartemennya. Ketika ia sedang memungut kembali barangnya yang jatuh dan mulai menangis karena tidak sanggup dengan keadaannya ia tiba-tiba diserang dengan pemukul baseball oleh seseorang anak kecil yang menggunakan sepatu roda, yang kemudian dijuluki Lil' Slugger (Shonen Bat).

Kasus ini kemudian ditangani oleh dua orang polisi detektif Keiichi Ikari dan Mitsuhiro Maniwa. Awalnya mereka mengira Tsukiko hanya membual tentang apa yang telah ia alami. Namun tidak lama korban kedua pun muncul dan seterusnya.

Lil' Slugger (Shounen Battto) yang menjadi dalang segala kekacauan di Tokyo ini pun semakin menebarkan paranoia dan orang-orang yang sedang stress atau dalam masa krisis sering menjadi targetnya. Dari semua korbannya hanya 3 ciri-ciri pelaku yang selalu diingat mereka, bersepatu roda emas, bertopi baseball dan membawa pemukul baseball emas yang sudah bengkok. Ikari dan Maniwa pun mulai mencari kebenaran dibalik insiden ini

Mousou Dairin atau Paranoia Agent adalah serial tv anime pertama yang disutradarai Satoshi Kon dan diproduksi oleh studio Madhouse. Anime yang mulai tayang dari 2 Februari 2004 ini terdiri dari 13 episode Bercerita tentang fenomena berantai yang terjadi di Musashino, Tokyo yang disebabkan oleh seorang berandalan yang dijuluki Lil' Slugger (Shounen Batto). Dua polisi detektif Keiichi Ikari dan Mitsuhiro Maniwa dituntut untuk mengungkap fenomena ini.

Ide bahan / material cerita Paranoia Agent sebenarnya merupakan sisaan dari tiga film Satoshi Kon sebelumnya yaitu Perfect Blue, Millenium Actress dan Tokyo Godfathers. Ide-ide yang kurang cocok untuk film-film tersebut diolah menjadi tv series yang juga menjadi tujuan utama Kon karena sebelumnya ia hanya menjadi sutradara dalam film anime dan ia juga ingin melakukan hal yang lebih fleksibel untuk menyadari sekilas tentang ide yang muncul dipikirannya

Meskipun ide "sisaan", plot cerita Paranoia Agent tergolong menarik dan unik karena cerita dari masing-masing korban Lil' Slugger memiliki masalah yang umum dalam kehidupan dengan latar belakang yang berbeda-beda dari anak kecil hingga orang dewasa yang mempunyai masalah kepribadiannya dan semuanya dipengaruhi fenomena tersebut. Dan menariknya semua korbannya

tersebut secara tidak langsung memiliki hubungan satu sama lain bahkan sebelum mereka menjadi korban Lil' Slugger. Bahkan ada yang berpendapat masing-masing episode memiliki pesan tersendiri walaupun pembawaannya agak gelap. Salah satu kunci dari keseluruhan cerita anime ini adalah makna dari Paranoia itu sendiri yang berarti kondisi mental yang biasanya disebabkan oleh ketakutan berlebihan yang mengakibatkan delusi penganiayaan, cemburu yang tidak beralasan, terlalu PD, dll yang mengakibatkan seseorang kehilangan sentuhan dengan realita, salah satu contohnya adalah schizophernia.

Hal menarik lainnya yaitu OP dan END nya yang cukup absurd dan aneh baik lirik maupun nadanya. Untuk musik OP nya dari liriknya saja sudah mengundang banyak pertanyaan. Apa sih maksudnya? Kalau kita lihat dihasil pencarian google banyak sekali pendapat tentang arti dibalik lirik-lirik tersebut. Ada yang bilang liriknya berhubungan dengan tingginya angka bunuh diri di Jepang karena stress, kritik sosial tentang kultur sekarang (terutama di Jepang) yang mirip bom yang mudah meledak, dan bahkan ada yang benar-benar berpendapat kalau liriknya itu memang tentang bom jika dilihat dari sejarah Jepang yang pernah dibom oleh Amerika Serikat pada PD II. Tapi entah yang mana yang benar hanya yang ngebuat yang pastinya lebih tahu.

Nah untuk musik endingnya ini hanya berupa nada instrumen tapi beda dengan bagian OP, tidak banyak orang yang membahas tentang maksud dari ED Paranoia Agent. Tapi ada juga yang berpendapat kalau ED tidak memiliki arti karena anda bisa melihat tanda tanya pada akhir musik yang mungkin menandakan pertanyaan tentang arti dari semua itu.

Salah satu hal yang menarik lainnya adalah penggambaran karakter yang ditampilkan sesuai dengan jenis hewan sesuai nama masing-masing. Seperti Sagi yang berarti bangau, Kawazu yang merupakan kata lama untuk kodok, dll. Nama-nama ini dicerminkan pada episode ke-5 The Holy Warrior. Dan biasanya disebutkan juga pada Prophetic Version atau segmen preview utnuk episode selanjutnya.

Kalau anda belum terbiasa ataupun belum pernah dengan karya Satoshi Kon yang biasanya mencampur adukan realita dengan fantasi yang biasanya juga membuat bingung akhir dari keseluruhan cerita. Mungkin anime ini kurang cocok untuk anda. Dan jangan lupa kalau ratingnya Paranoia itu mild nudity, jadi bagi anda yang masih dibawah umur mohon sabar sampai mental anda siap. Jadi bagi anda mengaku yang suka tentang hal-hal yang berbau psikologikal dan thiriller, serta tidak terlalu peduli dengan art dari tahun berapa pun. Paranoia Agent mungkin bisa menjadi salah satu favorit anime kalian.

Paranoia Agent

TV | PSYCHOLOGICAL THRILLER | MADHOUSE | ARTIKEL : ANDIYL

TV | PSYCHOLOGICAL | TOEI ANIMATION | ARTIKEL : ANDIYL

Welcome to Irabu's Office

Anda punya penyakit mental? Butuh psikiater untuk berobat? Silahkan datang ke klinik Irabu. Dokter Irabu Ichiro akan menangani anda dengan sepenuh hati .Ditemani si suster cantik, Mayumi dijamin penyakit mental anda akan sembuh total. Dengan metodenya yang unik, wejangannya ga jelas bahkan makin ngebuat pasien bingung dan hanya disuntik vitamin, segala macam masalah seperti insomnia,phobia,obsessive-compulsive disorder (OCD) dll bisa terobati. Berani coba?

Kuuchuu Buranko/Welcome to Irabu's Office atau Trapeze merupakan anime adaptasi novel buatan Okuda Hideo yang diterbitkan dalam majalah sastra, All Yomimono dari Agustus tahun 2000 hingga Januari 2006. Terkumpul dalam tiga *Tankobon* (bentuk jilid/volume lengkap), In the Pool, Kuchu Buranko, dan Chocho Senkyo. Hanya In the Pool yang dirilis dalam Bahasa Inggris dan tiga ceritanya diadaptasikan menjadi film yang berjudul sama pada tahun 2005. Sepuluh cerita dalam Kuuchu Buranko ditambah satu original story diadaptasikan menjadi anime pada tahun 2009 diproduksi oleh Toei Animation dan disiarkan di Fuji Television, dibawahi oleh Nakamura Kenji sebagai sutradaranya.Bercerita tentang pasien-pasien yang ditangani oleh Ichiro Irabu, seorang psikiater aneh dan eksentrik yang bekerja di RSU Irabu. Mengambil setting tempat di Tokyo selama seminggu sebelum Natal.

Umumnya pasien-pasien yang datang ke klinik Irabu memiliki masalah mental seperti insomnia dan gejala-gejala lainnya. Semua itu dikarenakan masalah yang sedang mereka alami. Dalam perawatannya Dr. Irabu dibantu oleh suster gothic seksi yang bernama Mayumi. Si suster cantik ini biasanya akan menyuntik pasien dengan vitamin sebelum menginterview si pasien. Kepala pasien akan berubah menjadi hewan tertentu yang mempersonifikasikan dirinya seperti orang yang penisnya ereksi terus seperti cula badak, novelis yang sulit menghasilkan karyanya lagi seperti ayam yang susah bertelur, dll. Setelah itu Dr. Irabu bisa muncul tiba-tiba di tengah-tengah keseharian si pasien dimanapun dan kapanpun mereka berada sambil berkomunikasi dengan mereka. Meskipun metodenya aneh, kebanyakan pasiennya sembuh dengan sendirinya setelah mereka mengatasi masalah mereka. Salah satu hal yang menarik dari plot anime ini adalah semua pasien yang ditanganinya memiliki hubungan satu sama lain atau secara tidak langsung setiap episode memiliki hubungan tersendiri dan semua terjadi dalam satu timeline.

Tidak hanya novelnya yang memiliki penghargaan tersendiri yaitu pernah memenangkan Naoki Prize (penghargaan literatur jepang) ke 131 pada tahun 2004. Serial anime ini juga memangkan penghargaan Pulcinella untuk kategori Best Television Series in the "Young Adults" division pada tahun 2010. Penghargaan tersebut merupakan penghargaan untuk animasi terbaik yang diadakan pada festival animasi di Genoa, Italia. Menurut salah satu jurinya, Gary Goldman. Kuuchu Buranko memiliki keunikan penggambaran kompleksnya dunia batin remaja.

Art Kuuchu Buranko memang terbilang unik sebab perpaduan live-action footage dengan animasi biasanya ditambah latar belakang dengan warna-warna cerah nyentrik, sangat jarang anime series yang menggunakan jenis art seperti ini. Teknik seperti ini juga pernah digunakan pada anime Mononoke (2007) yang juga disutradarai Kenji Nakamura. Desain Mayumi sendiri diperankan oleh Sugimoto Yumi, model, penyanyi sekaligus gravure idol jadi tidak hanya mengisi suaranya, Yumi juga menjadi live-actionnya Mayumi ketika animasinya berganti.

Bagi yang tertarik tentang masalah-masalah mental atau kejiwaan dengan gejala-gejala tertentu yang biasanya terkait rasa takut bahkan kecanduan. Pembawaan ceritanya yang tidak terlalu bertele-tele dan ditambah komedi yang gak terlalu berlebihan membuat anime ini sangat cocok untuk dimasukkan ke list *plan to watch* anda. Tidak hanya mengerti bagaimana keadaan orang yang mengalami penyakit tersebut namun juga kesimpulan dari penyakit yang mereka derita. *No one is Perfect!*. Jangan takut kalau tidak paham penyakit-penyakit tersebut karena Kenji Fukui akan ngejelasin kondisi medis si pasien. Fukui sendiri adalah presenter veteran yang sering mengisi acara-acara di Fuji TV meskipun dalam anime ia digambarkan sebagai seorang doktor.

IRABU ICHIROU | ROMI PARK & YUUJI MITSUYA

Anak dari pendiri RSU Irabu. Ia biasanya muncul dalam tiga karakter yang memiliki bentuk yang berbeda-beda. Penampilan pertamanya seperti orang yang sedang memakai kostum jaket lari berwarna polkadot yang berubah-ubah warnanya ditambah memakai jas lab dengan kepala boneka beruang berwarna hijau. Saat dalam penampilan itu ia memiliki sifat eksentrik, *care-free*, dan kekanak-kanakan. Tampilan keduanya seperti remaja agak dewasa, berbadan kurus, berambut pirang, berkaca mata dan berpenampilan normal. Saat penampilan ini sifatnya agak seperti "Okama" . Penampilan terakhirnya adalah anak kecil yang mengenakan jas lab yang kebesaran. Dari suaranya saat penampilan ini sifatnya cukup lembut namun terkadang agak ekstentrik. Irabu memiliki fetish saat pasien disuntik.

MAYUMI | SUGIMOTO YUMI

Suster sekaligus asisten Dr. Irabu. Pakaian suster pinknya yang "agak" terbuka menjadi obat bius untuk anime ini. Ia memiliki sifat pendiam dan lebih memilih menjadi penyendiri.

FUKUITCHI | KENJI FUKUI

Muncul tiba-tiba dari pintu antar dimensi saat adegan menjadi freeze untuk memberikan informasi seputar medis dan hal-hal lainnya.

YAMASHITA KOHEI | MORIKAWA TOSHIYUKI

Pasien pertama Dr. Irabu. Ia bekerja sebagai seorang akrobat udara di sebuah sirkus. Alasan ia datang ke klinik Irabu karena masalah insomnia.

TAGUCHI TETSUYA | SAKURAI TAKAHIRO

Pasien kedua Dr. Irabu. Ia bekerja sebagai pegawai di sebuah kantor yang mayoritas pekerjanya adalah cewek. Gejala yang ia alami adalah Penis Petrifuction yaitu gejala dimana penisnya ereksi terus.

HOSHIYAMA JUNICHI | MIKI SHIN-ICHIRO

Pasien ketiga Dr. Irabu. Ia adalah seorang novelis romansa yang menderita OCD. Ia merasa pernah ide untuk novel barunya pernah ia gunakan pada novel-novel dia sebelumnya.

BANDO SHINICHI | NAMIKAWA DAISUKE

Pasien keempat Dr. Irabu. Ia merupakan seorang pemain baseball professional yang terkena Yips atau masalah hilangnya kemampuan motor dalam atlet.

IKEYAMA TATSURO | HIRATA HIROAKI

Seorang dosen dan juga dokter dalam bidang neurology/saraf. Ia menjadi pasien kelima Dr. Irabu karena menderita OCD.

TSUMADA YUTA | IRINO MIYU

Seorang anak SMA yang memiliki kecanduan texting. Ia menjadi pasien keenam Dr. Irabu

INO SEIJI | TAKAHASHI HIROKI

Pasien ketujuh Dr. Irabu karena memiliki belonephobia, takut akan benda-benda yang memiliki ujung atau tepi. Ia adalah seorang yakuza.

IWAMURA YOSHIO | IWATA MITSUO

Ia bekerja sebagai jurnalis. Menderita OCD dimana ia merasa lupa mematikan kompor, rokok keran di rumahnya.

YASUKAWA HIROMI | HATANO WATARU

Ia memiliki penyakit Narcissistic Personality Disorder. Penyakit ini membuat ia selalu mempermasalahkan imagenya sebagai aktor dan mantan aktor cilik.

TANABE MITSUO | OKIAYU RYOTARO

Ia merupakan seorang pimpinan perusahaan koran Great Japan dan pemilik tim baseball Mighty Japan Great Powers. Ia menjadi pasien kesepuluh Dr. Irabu. Masalah yang ia alami adalah PTSD.

TSUDA HIDEO | FURUYA TOURU

Ia bekerja di RSU Irabu sebagai Asisten Manager Departemen Paramedic. Ia juga ayah dari Yuta Tsuda yang juga menjadi pasien Irabu.

THE ANCESTOR OF ALL SUPER ROBOT

ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Anime yang bertemakan robot sudah ada sejak dulu, diawali dengan **Tetsuwan Atom (Astro Boy)** yang merupakan salah satu karya almarhum **Tezuka Osamu**. Namun, robot disini hanya sebatas android saja. Beberapa tahun setelahnya muncul **Tetsujin 28**, sebuah robot berukuran besar yang bisa dikendalikan oleh remote control dan memiliki kecerdasan artifisial. Disinilah anime robot mulai terkenal, namun sayangnya anime ini terlalu jadul bahkan sulit untuk dikategorikan genre apa yang memuat anime robot ini. Setelah sekian tahun terlewati, akhirnya muncul seri robot yang kemunculannya menyebabkan lahirnya sebuah subgenre baru bernama **Super Robot** dalam genre Robot, yaitu **Mazinger**.

Mazinger adalah sebuah seri robot yang lahir dari seorang mangaka bernama **Go Nagai**. Awalnya, Mazinger ini berupa manga yang dirilis pada tahun 1972 dan di tahun yang sama, seri ini merambah ke layar kaca. Seri ini yang menyebabkan lahirnya subgenre Super Robot, karena dari segi mechanya yang terlihat gagah dan sangat kebal bahkan tidak pernah mengalami kerusakan ketika bertempur. Dari segi cerita, Mazinger diluncurkan untuk menghalau serangan Mechanical Beast yang dikepalai oleh **Dr. Hell**. Sebenarnya ketika Tetsujin 28 muncul, dari segi cerita dan mecha yang disebutkan di atas sudah ada ketika animenya tayang. Namun saat Mazinger tayang, aspek yang telah disebutkan tadi (cerita dan mecha) menjadi viral dan menancap kuat di ingatan penonton. Ditambah dengan lagu opening yang menyebutkan bahwa Mazinger adalah Super Robot, maka secara *de facto* istilah **Super Robot** lahir dari seri Mazinger.

Mekanisme Mazinger sendiri berbeda dengan robot lain. Untuk mengendalikan Mazinger, pilot harus mengendarai kokpit yang disebut **Pilder** dan melakukan **docking** di kepala Mazinger. Bagian kepala tempat Pilder melakukan docking sangat riskan karena posisinya terbuka alias tidak ada pelindung yang melindungi kokpit, sehingga bagian kepala ini menjadi kelemahan besar bagi Mazinger. Anehnya, musuh tidak menyerang bagian ini, padahal posisinya terbuka dan rawan terkena serangan musuh. Dalam hal senjata, banyak sekali senjata bahkan jurus pamungkas yang tampil tidak sesuai logika dan teknologi yang kita pahami secara umum. Ya, karena Mazinger sendiri merupakan Super Robot, wajar kalau mengutamakan nilai praktis dan keren ketimbang Real Robot yang terlalu *technical* dan *full of technology*.

Jika ditelaah dari segi bahasa, Mazinger dibaca **Majinga (マジンガー)** dalam bahasa Jepang. Nama tersebut memiliki nama **Majin (魔神)** yang berarti dewa iblis. Awalnya, Nagai Go ingin membuat Mazinger memiliki image seperti itu, namun hal itu baru bisa terealisasi ketika **Mazinkaizer** tayang. Mazinger pertama yang tayang tahun 1972 memiliki *image* pure robot yang membela kebenaran sehingga esensi Majin belum nampak di permukaan. **Rocket Punch** yang menjadi trademark dari genre Super Robot lahir dari seri ini, kemudian teriakan khas saat meluncurkan serangan juga lahir dari seri ini. Banyak ciri khas dari seri ini yang menjadi fondasi dari genre Super Robot, yang kalian bisa ditemukan ciri-cirinya pada artikel Super Robot di **AMH Magz Vol 26**.

IKUZE !

Mizuki Ichiro, raja anisong ini menyanyikan lagu opening dan ending Mazinger Z. Jika kalian mencermati setiap lirik lagu yang berkumandang, ada beberapa statement yang menyatakan bahwa Mazinger ini adalah sebuah Super Robot. Tak hanya di anime ini saja, Mizuki Ichiro juga menyanyikan lagu opening dan ending untuk anime Great Mazinger, dimana anime tersebut juga salah satu karya Nagai Go dan termasuk dalam seri Mazinger. Tak hanya itu saja, **JAM Project** juga ikut berkontribusi dalam seri ini, yaitu dengan menyanyikan lagu opening dan ending Mazinkaiser.

MAZINGER Z

1972 | TOEI ANIMATION

Jepang kini memiliki energi terbarukan yang mampu menghidupi manusia di dunia ini. Energi tersebut bernama **Photon Energy (光子力エネルギー, Koushiryoku Enerugii)**. Energi ini mampu mencukupi kebutuhan energy di seluruh dunia karena efeknya yang kuat dan energi ini bisa dipakai tanpa batas. Tak hanya itu, **Prof. Kabuto** & **Prof. Yumi** dari **Photon Research Lab** telah mengembangkan sebuah baja yang disebut **Super Alloy Z (超合金 Z, Chogokin Z)** yang mampu menangkal dan menganulir laser berkekuatan tinggi. Penemuan ini membuat sebuah terobosan baru di dunia.

Di lain tempat, **Baron Ashura** pergi ke sebuah pulau bernama **Bardos** untuk menemui **Dr. Hell**, seorang ilmuwan jenius yang berencana untuk menguasai dunia. Dr. Hell mengembangkan robot yang disebut **Mechanical Beast (機械獣, Kikaijuu)** sebagai alat untuk menguasai dunia. Baron Ashura dengan senang hati membantunya dan Dr. Hell memberi tugas kepadanya untuk menghancurkan Photon Research Lab dan merebut Photon Energy untuk memperkuat robotnya. Baron Ashura pergi ke Jepang dengan membawa 2 Mechanical Beast, **Garada K7** dan **Doublas M2** untuk merebut Photon Energy.

Kabuto Kouji dan adiknya, **Kabuto Shiro** pergi menyelamatkan kakeknya, Prof. Kabuto yang terkena serangan Baron Ashura saat pergi ke Photon Research Lab. Kouji dan Shiro menemukan kakeknya yang mengalami cedera parah dan sekarat. Sebelum menghembuskan nafas terakhir, Prof. Kabuto memberikan Kouji sebuah robot besar. Robot tersebut bernama **Mazinger Z**. Kouji dan Shiro menyelidiki robot tersebut dan mencoba untuk mengendalikannya. Berkat kerjasama mereka, Mazinger Z bisa dikendalikan, namun tak lama kemudian Mazinger tiba-tiba bergerak sendiri. Kouji dengan susah payah berusaha untuk meredam Mazinger. Mampukah Kouji mengendalikan Mazinger Z dan menghalau Baron Ashura yang tengah menghancurkan Tokyo?

SUPER ROBOT ORIGINS

Judul yang menjadi basis dari Super Robot ini awalnya merupakan sebuah manga berbentuk tankobon yang dipublikasikan lewat Kodansha. Kisahnya sendiri pada dasarnya sudah diceritakan di berbagai judul lainnya, menghalau invasi musuh dan menyelamatkan dunia. Dalam hal Mazinger, pihak musuhnya merupakan penduduk Bumi, berbeda dengan judul-judul setelahnya dimana musuhnya berasal dari dunia lain atau planet lain. Seperti yang disebutkan sebelumnya, Super Robot baru lahir ketika anime ini tayang. Dalam artian, kisah yang ditampilkan layaknya film Super Hero, namun kali ini dilakukan oleh robot dan lahirlah istilah Super Robot. Ciri khas dari Super Robot seperti jurus yang diteriakkan, senjata yang tidak logis dan keren, robot yang terlihat sangat kuat sampai musuh tidak bisa mengalahkannya, itu semua berawal dari anime ini.

Dengan munculnya Mazinger Z di dunia anime dan manga, banyak judul-judul lain yang mengikutinya. Bahkan saking banyaknya, ceritanya terkesan *cheesy* dan itu-itu saja. Protagonis digambarkan seorang pahlawan yang tidak pernah kalah, dan antagonis yang selalu kalah. Ya, jika dikaitkan dengan era sekarang, fenomena menjamurnya genre Super Robot pada tahun 70an mirip dengan fenomena menjamurnya genre **Isekai**. Setiap cerita yang disajikan memiliki kesamaan dan pada akhirnya kita jadi berpendapat bahwa anime ini *copy paste* dan ceritanya itu-itu saja.

MECHANISM

Mazinger Z adalah sebuah robot yang dikembangkan secara diam-diam oleh Dr. Kabuto untuk menghalau rencana Dr. Hell yang sewaktu-waktu dapat menyerang Jepang untuk merebut Photon Energy. Prediksi tersebut ternyata tepat, dan sebelum menghembuskan nafas terakhir, Dr. Kabuto menyerahkan Mazinger Z kepada cucunya, Kabuto Kouji. Mazinger Z memiliki armor yang terbuat dari Super Alloy Z dan menggunakan **Photon Energy** sebagai bahan bakarnya. Mazinger Z juga dilengkapi dengan berbagai senjata, salah satunya **Rocket Punch** yang menjadi inspirasi anime bergenre Super Robot. Jurus pamungkasnya adalah **Breast Fire** yang mampu melelehkan baja bahkan Mechanical Beast.

Untuk bisa mengendalikan Mazinger Z, Kabuto Kouji harus mengendarai **Hover Pilder** yang merupakan kokpit dan melakukan docking di kepala untuk mengendalikan Mazinger Z. Berbicara masalah kelemahan, Mazinger Z memiliki kelemahan terbesar yaitu kokpitnya. Kokpitnya sangat terbuka dan gampang dilihat serta tidak dilapisi pelindung sehingga kokpitnya sangat rentan terhadap serangan. Selain itu, Mazinger Z tidak bisa terbang, sehingga kesulitan untuk menghadapi Mechanical Beast yang terbang di udara. Untuk mengatasi kelemahan ini, Prof. Yumi mengembangkan sebuah pesawat bernama **Jet Scrander** yang mampu membuat Mazinger Z terbang dengan melakukan docking ke bagian punggung Mazinger Z.

SUPER TECHNIQUES

PHOTON BEAM

Jurus berupa laser yang ditembakkan lewat mata ini menggunakan Photon Energy sebagai sumber tenaganya.

MISSILE

Senjata ini terletak di bagian dalam masing-masing lengan.

RUST HURRICANE

Semburan angin yang dikeluarkan dari mulut Mazinger. Kekuatannya mampu meniup satu Mechanical Beast ke tempat yang sangat jauh.

ROCKET PUNCH

Jurus khas Mazinger dan semua robot dalam genre Super Robot. Kekuatannya mampu merusak gedung dan menembus armor musuh.

IRON CUTTER

Varian dari Rocket Punch. Iron Cutter ini memunculkan 2 bilah pedang di sisi kiri dan kanan ketika menembakkan Rocket Punch.

SCRANDER CUTTER

Jurus ini dapat dilakukan ketika Jet Scrander terpasang di punggung Mazinger. Bagian ujung sayapnya berupa pisau yang fungsinya sama seperti Iron Cutter.

BREAST FIRE

Jurus pamungkas Mazinger Z. Energi laser disemburkan dari bagian dada.

BIG WHEEL ROCKET PUNCH

Varian dari Rocket Punch. Sebelum meluncurkan Rocket Punch, lengan / 2 lengan diputar dengan kencang untuk memperkuat power dan speed Rocket Punch. Rocket Punch dari jurus ini memiliki power dan speed yang lebih tinggi daripada Rocket Punch biasa.

POWERED UP ROCKET PUNCH

Prof. Yumi mengembangkan sebuah Rocket Punch terkuat bagi Mazinger Z namun jurus ini hanya bisa dipakai sekali. Rocket Punch yang satu ini memiliki speed, power, dan balance yang tinggi daripada Big Wheel Rocket Punch dan Rocket Punch biasa. Jurus ini hanya keluar di episode terakhir Mazinger Z.

GREAT MAZINGER

1974 | TOEI ANIMATION

Badai besar melanda sebuah Research Lab yang terletak di tepi pantai di selatan Gunung Fuji. **Tsurugi Tetsuya**, test pilot dari **Great Mazinger** tetap meneruskan test flight di tengah badai besar ini. **Profesor Kenzo** kemudian menerima keputusan Tetsuya dan mengizinkannya untuk meneruskan test flight untuk mengukuhkan dirinya sebagai pilot dari Great Mazinger. Setelah mengarungi lautan dan awan yang ekstrim, akhirnya Tetsuya berhasil menyelesaikan test flight dan resmi menjadi pilot dari Great Mazinger.

Sementara itu, di dunia **Mycaene**, **Great General of Darkness (**暗黒大将軍**, Ankoku Daishogun)** tengah marah karena dua anak buahnya, belum mendapatkan info mengenai robot yang digadang-gadang menjadi pengganti **Mazinger Z**. Alhasil, ia geram dan menyuruh semua tangan kanannya untuk mencari keberadaan pangkalan yang menyimpan pengganti Mazinger Z. Setelah menyusun strategi dan memilih **War Beast (** 戦闘獣**, Sentoujuu)**, pasukan Mycaene pergi mencari Great Mazinger.

Setelah pencarian yang panjang, pasukan Mycaene menemukan cara untuk memancing Great Mazinger keluar, yakni dengan menangkap seseorang sebagai sandera. Penangkapan berhasil namun yang datang bukan Great Mazinger, melainkan **Borot** yang dikendalikan oleh **Boss**. Pertarungan merebut Kabuto Shiro yang menjadi sandera berlangsung sengit dan Borot mengalami kerusakan berat. Profesor Kenzo menyuruh Tetsuya untuk pergi menyelamatkan Shiro dan menghancurkan War Beast milik pasukan Mycaene. Tsurugi Tetsuya dan Great Mazinger pergi melawan 2 buah War Beast dan sebuah kapal perang Mikelos demi menyelamatkan Kabuto Shiro.

GREAT HERO

Sekuel dari Mazinger Z ini bersetting di sebuah pangkalan yang terletak di selatan Gunung Fuji. Mengisahkan usaha **Tsurugi Tetsuya**, pilot dari **Great Mazinger**, dalam menghalau serangan pasukan **Mycaene** yang dipimpin oleh **Great General of Darkness**. Aksi dan cerita yang ditampilkan sangat heroik dan penuh dengan pertarungan. Beberapa karakter dari Mazinger Z juga ikut hadir disini.

Main characternya juga lumayan kuat dan pemberani, bahkan setiap pertarungan yang dilalui dilakukan dengan aksi heroic dan cerdik. Berbeda dengan **Kabuto Kouji** yang terkadang ragu-ragu dan terburu buru dalam bertarung. Meski begitu, cerita yang ditampilkan terkesan *cheesy* dan terlampau jauh. Terlampau jauh disini berarti cerita yang terlalu tiba-tiba, tidak ada pengenalan baik dari pihak protagonist maupun antagonis. Sebelum menonton Great Mazinger, sangat disarankan untuk menonton Mazinger Z terlebih dahulu karena judul ini merupakan lanjutan dari Mazinger Z. Pasukan Mycaene sendiri sudah ada di pertengahan akhir Mazinger Z dan penyerangan mereka masih berlanjut hingga Great Mazinger tayang.

MECHANISM

Mekanismenya tak banyak berubah dari Mazinger Z, namun terdapat perbedaan pada desain dan senjatanya. Great Mazinger memiliki postur tegap dan gagah serta tampak perbedaan senjata, meskipun beberapa diantaranya mirip dengan Mazinger Z. Pilder yang menjadi kokpit Great Mazinger diganti dengan pesawat baru, yaitu **Brain Condor**. Brain Condor memiliki speed yang tinggi serta dilengkapi dengan senjata khusus aerial combat, yakni Laser dan Missile.

Berbeda dengan Mazinger Z yang merupakan unit darat. Great Mazinger sudah dilengkapi **Scramble Dash** di punggung yang dapat direntangkan supaya bisa melaju di udara. Selain itu, yang menjadikan Great Mazinger unik adalah hadirnya **Thunder Break** dan **Great Booster** yang akan dijelaskan kemudian. Armor Great Mazinger diperkuat dengan **Super Alloy New Z** yang merupakan hasil pengembangan lanjut dari Super Alloy Z, sehingga dari segi Defense, Great Mazinger memiliki armor yang lebih kuat. Great Mazinger juga disokong oleh Photon Energy sebagai tenaga penggeraknya.

SUPER TECHNIQUES

MAZINGER BLADE

Pedang yang terdapat pada masing-masing paha ini dapat dikeluarkan ketika dibutuhkan. Sering dipakai untuk pertarungan jarak dekat.

GREAT TYPHOON

Semburan angin yang berasal dari mulut ini sama dengan Rust Hurricane milik Mazinger Z. Kekuatannya setara dengan Rust Hurricane.

GREAT BOOMERANG

Huruf V yang terletak di bagian dada dapat dilepas sebagai senjata. Tak hanya pertarungan jarak jauh, Tetsuya sering menggunakannya untuk pertarungan jarak dekat.

ATOMIC PUNCH

Rocket Punch milik Great Mazinger. Tak jauh berbeda dengan Rocket Punch milik Mazinger Z.

DRILL PRESSURE PUNCH

Jika Mazinger Z punya Iron Cutter, maka Great Mazinger punya Drill Pressure Punch. Sekilas mirip dengan Iron Cutter, namun jurus ini akan membentuk susunan lingkaran yang rapi seperti bor.

BREAST BURN

Breast Fire versi Great Mazinger. Huruf V yang terletak di dada dapat mengeluarkan semburan laser panas yang mampu melelehkan musuh.

THUNDER BREAK

Jurus pamungkas Great Mazinger. Jurus ini memungkinkan untuk memicu petir di langit dan membuatnya jatuh ke dua penangkal listrik yang ada di kuping robot ini, lalu aliran listrik tersebut dialirkan ke satu jari dan pada saat itu juga langsung ditembakkan ke arah musuh.

THUNDER BLADE

Sama seperti Thunder Blade, namun aliran listrik dialirkan ke Mazinger Blade untuk dilepaskan ke arah musuh.

DOUBLE THUNDER BREAK

Powered Version dan Thunder Break, dimana listrik yang dialirkan sangat besar dan untuk menembakkannya memerlukan dua tangan ketika jurus ini diluncurkan.

GREAT BOOSTER

Basically, Great Booster adalah enhancement dari Scramble Dash. Ketika Great Booster berhasil melakukan docking, secara otomatis kecepatan Great Mazinger bertambah dan mampu merobek musuh jika bersentuhan dengan ujung sayapnya. Great Booster ini bisa dilepas untuk menyerang musuh yang memiliki armor yang sangat tebal.

UFO ROBO GRENDIZER

1975 | TOEI ANIMATION

Duke Fleed, pangeran dari planet **Fleed** yang berhasil selamat dari serangan pasukan dari planet **Vega** tiba di Bumi setelah berhasil kabur dengan mencuri robot kebanggaan planet Fleed, **Grendizer**. Ia terjatuh dan diselamatkan oleh **Profesor Umon** ketika pergi ke gunung Fuji. Profesor Umon yang menemukan Duke Fleed membawanya ke sebuah ladang peternakan yang dimilikinya dan mengadopsinya sebagai anak angkat dengan nama **Umon Daisuke**. Daisuke menikmati hidup baru di Bumi sebagai manusia pada umumnya.

2 tahun setelahnya, **Kabuto Kouji** sedang melakukan test flight dengan **TFO**, UFO buatan **Space Surveillance Center** yang dipimpin oleh Profesor Umon. Test flight berjalan dengan lancar dan siap untuk landing, namun ia melihat sebuah UFO aneh yang terbang di sekitarnya. Tanpa mempedulikan UFO aneh tersebut, Kabuto Kouji berhasil landing dengan selamat di Space Surveillance Center. Kouji datang ke Space Surveillance Center untuk bertemu dengan sahabat lamanya di ladang peternakan keluarga Umon. Perbincangan berlangsung hangat dan Kouji memutuskan untuk mengendarai kuda layaknya seorang cowboy. Tapi Kouji membuat masalah karena kuda yang ditungganginya mengamuk dan mengacak ladang, namun berhasil diantisipasi oleh Daisuke. Kouji kesal dan bertambah kesal lagi saat Daisuke meremehkan kemampuan Kouji yang mampu mengendarai Mazinger.

Pada dini hari, Daisuke melihat sebuah UFO milik pasukan Vega datang menyerang bumi. Di lain tempat, Kouji pergi untuk menyerang UFO aneh tersebut. Daisuke yang tiba di Space Surveillance Center langsung pergi menuju hangar tempat Grendizer disimpan, dan meluncur untuk menyerang UFO tersebut. Kouji mengalami cedera setelah diserang **Saucer Beast (円盤獣, Enbanjuu)** yang dimiliki pasukan **Vega**, dan setelah melalui pertempuran sengit Saucer Beast berhasil dikalahkan. Daisuke alias Duke Fleed menyelamatkan Kouji dari TFO miliknya yang tersangkut. Kouji melihat muka Daisuke dibalik topeng yang dipakainya, dan keesokan harinya Kouji mendatanginya dan memprovokasi Daisuke bahwa ia bukan manusia. Daisuke sontak membalasnya bahwa Kouji mengalami mimpi dan langsung pergi meninggalkannya.

SUPERMAN?

Ya, seperti itulah premis yang ditawarkan pada anime ini. Asal usul Umon Daisuke alias Duke Fleed mirip seperti **Kal-El** yang kabur dari planetnya dan tinggal di Bumi dengan nama samaran **Clark Kent** untuk melindungi Bumi dari serangan alien yang datang. Bahkan, tempat tinggalnya pun sama, tinggal di ladang peternakan. Tapi yang membedakan Duke Fleed dengan Kal-El adalah adanya **Grendizer**. Banyak kesamaan diantara mereka, tapi uniknya Go Nagai melakukan beberapa modifikasi dan penyesuaian supaya tidak terkesan *copy paste*. Salah satunya, dengan adanya Grendizer sebagai figure gagah dan kuat. Lalu, disini ada *cameo* dari seri sebelumnya yaitu Kabuto Kouji, yang menjadi teman seperjuangan.

Grendizer sendiri juga patut menjadi bahan pembahasan. Dari segi mekanisme, ia berbeda dengan Mazinger baik dari seri sebelumnya maupun seri setelahnya yang akan dijelaskan kemudian. Senjata yang dimilikinya lebih banyak dari Mazinger Z, Mazinkaiser, dan Great Mazinger. Ketika kalian menonton seri ini, kalian akan merasakan aura *space opera* karena MCnya bukan dari Bumi dan ia harus berjuang melawan ras yang telah menyapu bersih planet yang ia tinggali, ditambah dengan banyak konflik layaknya Gundam namun konflik ini lebih bersifat individual. Beda dengan Gundam atau seri Real Robot lain dimana konfliknya diwakili oleh bangsa besar.

MECHANISM

Ketika take off, Grendizer berada dalam **Spazer Mode** alias mode UFO. Pada Mode ini, kokpitnya terletak di bagian teratas Spazer. Mode ini bisa dilepas dan menampilkan wujud aslinya, yaitu Grendizer. Ketika berpindah mode, kokpitnya mengalami perpindahan dari tempat semula ke bagian kokpit Grendizer yang terletak di mulut. Spacer bisa membantu Grendizer di mode ini. Dari segi senjata, semuanya sudah *built-in* dalam tubuh Grendizer, kecuali 2 senjata. Pertama, **Rocket Punch** atau **Dizer Punch** mampu merobek musuh karena bagian pergelangan tangannya dapat dilepas dan direntangkan ke depan menjadi **Screw Crusher Punch**. Kedua, di bagian bahu terdapat dua besi berbentuk bulan sabit yang apabila dilepas bisa menjadi pedang **(Harken)** dan pedang tersebut bisa digabungkan menjadi **Double Harken**.

Tak hanya itu, Grendizer bisa melakukan *docking* dengan 3 Spazer buatan Space Surveillance Center : **Marine Spazer**, **Drill Spazer**, dan **Double Spazer**. 3 Spazer ini memiliki senjata dan kemampuan yang berbeda-beda, hanya dengan docking ke bagian punggung Grendizer.

SUPER TECHNIQUES

SPAZER MODE

SPIN SAUCER

Sepasang sayap berbentuk bulat untuk merobek musuh.

SPIN DRILL

Spin Saucer yang dilemparkan mengeluarkan Drill Cannon di bagian atasnya untuk menembakkan Spin Drill.

MELT SHOWER

Tiga lubang di samping kiri dan kanan kokpit mampu mengeluarkan hawa panas dalam bentuk gas.

GRENDIZER MODE

HAND BEAM

Tangan Grendizer dapat direntangkan ke depan untuk menembakkan Hand Beam yang berasal dari setiap jari di tangan Grendizer.

ANTI-GRAVITY STORM

Jurus ini mirip dengan Breast Fire milik Mazinger Z tapi dengan unsur anti gravity.

DIZER PUNCH

Rocket Punch versi Grendizer.

SCREW CRUSHER PUNCH

Rangkaian jarum di pergelangan tangan merobek musuh.

SPACE THUNDER

Thunder Break versi Grendizer.

DOUBLE HARKEN

Dua buah sabit di bagian bahu dapat mengeluarkan tongkat yang dapat digunakan sebagai pedang (Harken). Dua buah Harken ini bisa disatukan menjadi Double Harken.

BOTH MODE

HAND BEAM

Menembakkan Beam yang berasal dari setiap jari di tangan Grendizer.

SHOULDER BOOMERANG

Dua buah sabit di bahu Grendizer bisa dilontarkan sebagai boomerang untuk menyerang musuh.

MAZINKAIZER

2001 | BRAINS BASE

Dr. Hell berencana untuk menguasai dunia dengan Mechanical Beast yang ia temukan di Pulau Bardos. Namun, ia terkendala dengan satu hal, yaitu Mazinger Z dan Great Mazinger yang menghalangi rencana dominasi dunianya. Untuk menghancurkan mereka berdua, Baron Ashura diperintahkan untuk memancing mereka keluar dengan menghancurkan kota.

Baron Ashura dan pasukan Mechanical Beast berhasil menghancurkan kota, dan pada saat itu pula Mazinger Z datang. Pertarungan melawan Mechanical Beast berlangsung one-side karena Mazinger Z terlalu kuat, namun ia berhasil dikepung oleh puluhan Mechanical Beast dan terpojok. Di tengah terpojoknya Mazinger Z, Great Mazinger datang menyelamatkan Mazinger Z. Tapi, mereka mengalami kondisi pahit karena kini mereka terpojok dengan ratusan Mechanical Beast yang menyerbu mereka. Mazinger Z berhasil dilumpuhkan, dan sebuah Mechanical Beast berusaha untuk menghancurkan kokpitnya dengan mencabut kokpit tersebut dari kepala Mazinger. Great Mazinger berusaha menolong namun ia disibukkan dengan banyaknya Mechinacal Beast yang menyerangnya. Kabuto Kouji yang kewalahan disuruh untuk kabur dan meninggalkan Mazinger Z oleh Prof. Yumi, namun Kouji menolaknya. Setelah mengalami kerusakan pada kokpit akhirnya Kouji memutuskan untuk meninggalkan Mazinger Z, namun ketika berusaha untuk kabur, Mechanical Beast berhasil mencabut kokpit dan melemparnya hingga ke tempat yang sangat jauh. Sementara itu, Great Mazinger juga berhasil dilumpuhkan.

Baron Ashura memutuskan untuk menghentikan pertarungan dan merebut Mazinger Z. Tsurugi Tetsuya nampak kesal karena tidak bisa menyelamatkan Kouji dan Mazinger Z. Akhirnya Tetsuya, Boss, dan Sayaka kembali ke Photon Research Lab untuk memperbaiki robot mereka. Tak lama kemudian, Baron Ashura kembali lagi untuk menyerang Photon Research Lab, dengan Mazinger Z yang telah dimodifikasi oleh Dr. Hell, Ashura Mazinger. Photon Research Laba mengalami kerusakan dan Great Mazinger diluncurkan untuk menghalau Ashura Mazinger. Great Mazinger yang belum pulih berhasil dikalahkan oleh Ashura Mazinger, namun saat Baron Ashura meluncurkan Breast Fire, ia dikagetkan oleh Breast Fire yang besar. Breast Fire tersebut berasal dari sebuah robot yang bernama **Mazinkaiser**. Ashura Mazinger dihancurkan dengan brutal dan sadis oleh Mazinkaiser membuat Baron Ashura melarikan diri. Tetsuya dan pihak Photon Research Lab lega, namun tiba-tiba Mazinkaiser meluncurkan Turbo Smasher Punch dan mulai menghancurkan Photon Research Lab.

DUAL DEVIL GOD

Sekilas OVA ini merupakan remake dari Mazinger Z. Tapi ternyata tidak. Kehadiran Great Mazinger dan robot baru bernama Mazinkaiser membuat OVA ini memiliki story yang berbeda dari Mazinger Z. Di OVA ini, Kabuto Kouji mendapat "mainan" baru setelah "mainan" lamanya direbut oleh Baron Ashura dan dimodifikasi menjadi Ashura Mazinger. Pertanyaan yang sampai saat ini belum terjawab adalah mengenai asal usul Mazinkaiser yang tidak dijelaskan selama OVA ditayangkan, sehingga penonton hanya bisa menyaksikan aksinya saja tanpa pengetahuan dasar yang sering dimunculkan dalam seri ini, secara otomatis ini juga agak membingungkan bagi penonton yang baru menyaksikan seri Mazinger.

By the way, Mazinkaiser baru memiliki image Devil God di seri ini, ditunjukkan dengan perawakan Mazinkaiser yang *bulky* dan penuh dengan aksesoris bernuansa Dark. Kehadiran dua Mazinger ini membuat Dr. Hell menjadi kewalahan, sampai-sampai Dr. Hell dan Baron Ashura harus menghadapi mereka dalam pertarungan 2 lawan 2 yang sangat sengit.

MECHANISM

Mekanismenya masih sama seperti Mazinger Z. Bahkan Mazinkaiser juga merupakan unit darat. Mazinkaiser adalah Mazinger yang sesungguhnya, dalam artian Mazinkaiser adalah nenek moyang dari Mazinger Z dan Great Mazinger. Profesor Yumi juga tidak mengetahui siapa yang membuatnya, terbuat dari apa, bahkan kemunculannya sendiri juga mengagetkan pihak Photon Research Lab. Ketika Mazinger Z direbut oleh Baron Ashura dari tangan Kouji yang saat itu melarikan diri, Kouji menemukan Mazinkaiser. Secara teknis mirip dengan Mazinger Z namun Kouji mengalami semacam Spirit Control ketika mengendalikan Mazinkaiser. Alhasil, Kouji bertarung dengan Tsurugi Tetsuya yang berusaha melindungi Photon Research Lab.

Menyadari bahwa Mazinkaiser tidak bisa terbang. Profesor Yumi membuat **Kaiser Scrander**, varian dari Jet Scrander yang memungkin Mazinkaiser masuk ke mode Full Power ketika Kaiser Scrander terpasang di punggung Mazinkaiser.

SUPER TECHNIQUES

PHOTON BEAM

Laser berkekuatan besar yang dipancarkan lewat mata.

GIGANTIC MISSILE

Misil berukuran besar dilontarkan dari perut Mazinkaiser.

TURBO SMASHER PUNCH

Apa jadinya jika Rocket Punch dan Drill Pressure Punch digabungkan ? Ya, jurus ini merupakan perpaduan dari 2 jurus tersebut. Berbeda dengan pendahulunya yang melontarkan Rocket Punch dengan 1 tangan, Mazinkaiser menembakkan jurus ini dengan 2 tangan sekaligus.

SCRANDER BOOMERANG

Kaiser Scrander bisa dilepas dan dilempar ke arah musuh sebagai bumerang. Range serangannya lebih lebar dari Great Boomerangnya Great Mazinger karena ukuran Kaiser Scrander lebih besar dari Mazinkaiser.

FIRE BLASTER

That Breast Fire again. Namun powernya lebih besar dari Breast Fire milik Mazinger Z. Range jurusnya lebih lebar dari lebih desktruktif ketimbang Breast Fire (Mazinger Z).

KAISER BLADE

Finally, Kabuto Kouji punya pedang di robotnya ! Ya, karena sebelumnya yang punya pedang hanya Great Mazinger dan Grendizer saja. *By the way*, Kaiser Blade ukurannya lebih besar dari Mazinger Blade (Great Mazinger) dan Double Harken (Grendizer). Pedangnya terletak di masing-masing bahu Mazinkaiser, yang menandakan bahwa Kaiser Blade milik Mazinkaiser ada dua buah.

FINAL KAISER BLADE

Sebenarnya, Mazinkaiser punya satu Kaiser Blade lagi, yakni Final Kaiser Blade. Pedang ini terletak di bagian tengah dada Mazinkaiser, dan ukuran pedang ini sama dengan tinggi Mazinkaiser (dari kepala sampai kaki, tidak termasuk Kaiser Scrander).

KAISER NOVA

Jurus pamungkas Mazinkaiser ini muncul di saat-saat terakhir melawan Baron Ashura dan Dr. Hell, dan digunakan kembali di OVA selanjutnya saat melawan Great General of Darkness. Mazinkaiser mengeluarkan seluruh tenaganya hingga muncul sebuah aura emas di sekeliling tubuhnya. Aura emas ini berasal dari Photon Energy yang digunakan hingga tingkat maksimum. Lalu, Mazinkaiser terbang dengan sangat cepat ke arah musuh, hingga menembus perut musuh. Ketika berada di dalam tubuh musuh, Mazinkaiser meledakkan aura emasnya hingga musuhnya ikut terkena ledakannya.

SHIN MAZINGER Z SHOUGEKI! Z HEN

2007 | TOEI ANIMATION

Baron Ashura pergi ke sebuah pulau bernama **Bardos** untuk menemui **Dr. Hell**, seorang ilmuwan jenius yang berencana untuk menguasai dunia. Dr. Hell mengembangkan robot yang disebut **Mechanical Beast (機械獣, Kikaijuu)** sebagai alat untuk menguasai dunia. Baron Ashura dengan senang hati membantunya dan Dr. Hell memberi tugas kepadanya untuk menghancurkan Photon Research Lab dan merebut Photon Energy untuk memperkuat robotnya. **Baron Ashura**, bersama **Brocken** dan **Pigman** pergi ke Jepang dengan membawa 2 Mechanical Beast, **Garada K7** dan **Doublas M2**, satu armada Mechannical Beast, dan satu pasukan darat untuk merebut Photon Energy.

Sementara itu di Jepang, Kabuto Kouji tengah melakukan test drive untuk mengendarai Mazinger Z, test drive berjalan dengan lancar dan bersama Sayaka dan Boss, merkea sepakat untuk beristirahat di onsen milik keluarga **Kurogane**. Namun ketika bersantai dengan tenang, mereka mendapat laporan bahwa kota yang mereka tinggali kini sedang diserang pasukan Baron Ashura, Brocken, dan Pigman. Kouji, Sayaka, dan Boss bergegas pergi menuju ke Photon Research Lab untuk menghalau serangan tersebut.

A FRESH NEW MAZINGER

Kasarnya, anime ini merupakan remake dari **Mazinger Z (1972)** untuk mengenalkan seri ini kepada penonton baru di era sekarang. Elemen utama seperti protagonis dan antagonisnya masih sama dengan Mazinger Z yang tayang pada tahun 1972. Meski begitu, ada beberapa karakter tambahan yang membuatnya terkesan tidak *copy paste* dari Mazinger lama, seperti hadirnya mafia **Kurogane** yang merupakan teman baik dari Prof. Kabuto, lalu ada musuh baru bernama **Kedora** yang berasal dari legenda **Mycaene** yang hidup kembali untuk menghancurkan dunia. Kemudian, ada tambahan 2 protagonis baru, yaitu **Brocken** dan **Pigman** yang merupakan bawahan setia Dr. Hell selain Baron Ashura, dan masih banyak lagi.

Format episodenya sesuai dengan anime sekarang yang memiliki episode panjang dalam satu cour, yakni 26 episode. Berbeda dengan Mazinger Z lama yang terdiri dari 98 episode. Penyesuaian ini tentunya meringkas apa saja yang ada dalam Mazinger Z lama untuk bisa dimuat dalam 26 episode. Ditambah dengan beberapa episode yang menjelaskan tentang rahasia dibalik Mazinger Z, bahkan dari episode 1 sudah dijelaskan beberapa momen-momen penting yang akan tampil dalam 26 episode. Memang anime ini ditujukan untuk penonton baru yang baru mengetahui seri Mazinger.

MECHANISM

Karena anime ini merupakan remake dari Mazinger Z, secara umum mekanisme robotnya sama dengan Mazinger Z yang tayang tahun 1972. Beberapa diantaranya mengalami perubahan. Salah satunya Jet Scrander berubah bentuk menjadi God Scrander, yang dapat membantu Kouji untuk bisa meluncurkan Big Bang Punch.

SUPER TECHNIQUES

Karena sebagian besar senjata dan jurus pamungkasnya sama dengan Mazinger Z (1972), saya hanya membahas jurus yang berbeda dari Mazinger Z tahun 1972.

PHOTON BEAM

Pada versi lama (Mazinger Z 1972), kekuatan jurus ini sangat lemah dan hanya digunakan dalam kondisi darurat. Namun di versi sekarang (Shin Mazinger Z), Photon Beam memiliki power yang dahsyat, bahkan lebih kuat daripada Breast Fire. Tingkat kekuatannya juga bisa diatur, berbeda dengan versi lama yang sudah otomatis langsung pakai.

BIG BANG PUNCH

Jurus pamungkas Mazinger Z ini hanya berlaku jika God Scrander terpasang di punggung Mazinger Z. Ketika jurus ini aktif, Mazinger Z berubah bentuk menjadi sebuah Rocket Punch besar yang terbentuk dari jari dan sayap God Scrander. Tenaga pendorongnya terletak di bagian kaki Mazinger Z yang sudah berubah menjadi Rocket Punch raksasa. *Basically*, pola serangannya sama seperti Rocket Punch biasa, namun jurus ini diperkuat dengan aura Zeus yang menjadikan powernya lebih kuat.

100 ROCKET PUNCH

Bisa dibilang ini merupakan jurus kombinasi antara Rocket Punch dengan Big Bang Punch. Jurus ini hanya muncul di episode terakhir. Mazinger Z mengaktifkan ratusan Rocket Punch mini dari Photon Research Lab untuk menyerang musuh. Beberapa Rocket punch mini akan menghentikan pergerakan lawan, dan pada saat itu juga Rocket Punch mini lainnya bersatu menjadi sebuah Rocket Punch raksasa dan menghantam musuh. Kemudian, diakhiri dengan Mazinger Z meluncurkan jurus Big Bang Punch.

MAZINKAIZER SKL

2010 | ACTAS

Umat manusia tengah mengalami ancaman baru yang dapat menghancurkan Bumi dan seisinya. Ancaman ini tidak berasal dari invasi serangan alien, makhluk asing, maupun makhluk antah berantah. Ancaman tersebut datang dari sebuah pulau yang memiliki **Gravity Core** yang mampu menghancurkan Bumi dan seisinya apabila core tersebut berhasil menyentuh inti Bumi. Sebuah tim khusus bernama **Death Caprice** ditugaskan untuk menghentikan energi tersebut, namun ketika memasuki *gravity field* yang cukup kuat, hanya seorang prajurit bernama Tsubasa Yuuki yang berhasil selamat. Baru saja selamat dari gravity field, kini Yuuki harus melarikan diri dari pasukan robot yang dikepalai oleh Kiba. Sebuah robot milik pasukan Kiba melihat dia dan berusaha untuk membunuhnya, namun tiba-tiba sebuah robot hitam menghancurkan robot tersebut. Ternyata robot hitam itu adalah **Mazinkaiser** yang kendarai oleh dua pilot *badass*, **Ken Kaidou** & **Ryou Magami**. Saat itu juga, Yuuki langsung pingsan dan Kaidou berniat untuk memungutnya. Namun, pasukan Kiba sudah mulai menyerbu robot hitam yang mereka kendarai. Tanpa basa basi, Kaidou & Magami pergi dan mulai menumpas pasukan yang mendatanginya.

HEAVY METAL

Mazinkaiser kembali lagi dalam seri Mazinger, dan persis seperti pendahulunya, Mazinkaiser SKL dirilis dalam bentuk OVA. Namun, judul yang satu ini berbeda karena tidak ada sangkut pautnya dengan judul sebelumnya alias **Brand New Story**. Menceritakan upaya 3 anggota Death Caprice (Yuuki, Kaidou, Magami) menghentikan Gravity Core dan mencegah bahaya yang ditimbulkannya. Tapi, mereka juga harus survive dari perang besar 3 faksi yang berupaya untuk menguasai energi tak terbatas dari Gravity Core di pulau tersebut. Tentunya Kaidou, Magami, Yuuki juga dilengkapi dengan 2 robot badass untuk survive dari perang tersebut, yakni **Mazinkaiser** dan **Wingle**. *By the way*, Mazinkaiser yang satu ini *badass*. Kenapa? Karena kalian akan disuguhkan alunan musik cadas bergenre **Heavy Metal** ketika Kaidou dan Magami menumpas banyak musuh dengan Mazinkaiser yang mereka kendarai. Alunan musik cadas tersebut membawa kesan **GAR** dan **Dark** dari robot yang dijuluki Devil God ini. Sayangnya, ceritanya yang hanya berjumlah 3 episode terkesan singkat meski diakhiri dengan good ending. FYI, SKL dalam judul Mazinkaiser SKL bukan sebuah singkatan, sebenarnya itu merupakan bacaan judul tersebut dalam bahasa Jepang, yang dibaca **Mazinkaiser Skull**

MECHANISM

Sama seperti seri sebelumnya, Mazinkaiser SKL atau sering dijuluki **Kaiser** ini masih mengadopsi sistem kokpit yang digunakan di seri sebelumnya. Namun, ada satu hal yang unik disini, yaitu Pilder yang menjadi kokpitnya. Pilder yang dijuluki **Skull Pilder** ini memiliki *dual seat*, artinya Skull Pilder bisa dinaiki oleh dua orang. Senjata utamanya ada 2, yakni pedang dan pistol. Penggunaan senjatanya sendiri unik karena bisa bergantian. Pedang hanya bisa dipakai kalau Kaidou yang mengendalikan Kaiser, dan ketika Magami yang mengendalikannya, Kaiser bertarung menggunakan pistol. Pistolnya terletak di bagian dada, yang sekaligus merupakan senjata khas mereka yaitu **Inferno Blaster** ketika mode Full Power aktif. Bagian dada bisa dilepas untuk mengaktifkan dual pistol, dan pistol ini dapat digabungkan menjadi tombak. Tak hanya itu, dual pistol ini masing-masing memiliki sebilah pisau di bagian gagang untuk pertarungan jarak dekat. Kaiser bisa melakukan docking dengan **Wing Cross** yang berasal dari sayap **Wingle** untuk mode Full Power.

SUPER TECHNIQUES

NORMAL MODE - KAIDOU

BROADSWORD

Pedang besar dengan tinggi yang sama dengan tubuh Kaiser ini memiliki dual side yang berbeda fungsi

PUNCH

Biasanya digunakan untuk serangan cepat ketika Broadswordnya tidak dipakai / terpental oleh serangan musuh.

TORNADO CRUSHER

Dual Rocket Punch ini mirip dengan Turbo Smasher Punch dari Mazinkaiser (2001)

DUAL PISTOL – BREAST TRIGGER

Dua buah Pistol dapat dilepas dari bagian dada pada Kaiser. Setiap pistolnya memiliki 12 peluru dalam satu *magazine*. Ketika dalam mode Full Power, pelurunya berubah dari selongsong peluru menjadi Beam

PISTOL LANCE

Dua buah handgun tadi dapat disatukan untuk memunculkan sebuah tongkat dari lubang handgun ketika sudah terpasang. Meskipun damagenya kecil, range senjata sangat lebar, hampir setara dengan lebar ayunan Broadsword.

PISTOL DAGGER

Masing-masing Handgun memiliki sebilah pisau di bagian bawah gagang untuk serangan melee.

MAZINKAISER FULL POWER MODE

RUST STREAM

Semburan angin dikeluarkan dari mulut Kaiser, kekuatannya jauh lebih besar daripada Rust Hurricane dan Great Typhoon.

TORNADO CRUSHER

Dual Rocket Punch kembali digunakan dalam mode ini. Kali ini, waktu pengembalian ke tempat semula lebih cepat dan serangannya lebih cepat dan kuat.

THOR HAMMER BREAKER

Thunder Blade versi Kaiser. Kaiser menghunuskan Broadsword ke langit untuk menerima aliran listrik yang besar, kemudian setelah terkumpul di pedang tersebut, Kaiser mengayunkannya ke depan untuk menyerang musuh.

INFERNO BLASTER

Fire Blaster versi Kaiser. Jurus ini hanya keluar di saat terakhir. Magami mengendalikan Kaiser melaju ke arah musuh untuk mendekat, kemudian mengeluarkan jurus tersebut sambil berteriak. Power & Range yang dahsyat ini tentunya lebih menyakitkan ketika ditembakkan dari jarak dekat.

OTHER TITLES

Hampir sebagian besar judul yang disebutkan disini merupakan film crossover yang menggabungkan beberapa judul anime lain. Judul anime seperti Devilman, Grendizer, Great Mazinger digabungkan dalam satu film layaknya film-film Marvel atau DC. Bahkan Getter Robo yang merupakan karya almarhum Ishikawa Ken juga ikut tampil dalam film crossover dengan Trio Mazinger (Mazinger Z, Great Mazinger, Grendizer).

MOVIES

Film crossover disini memiliki cerita original dan mempertemukan berbagai judul Mazinger dan non Mazinger. Hampir semua film memiliki kesamaan baik dari segi cerita dan ending, yang pastinya diawali dengan pertarungan dua kubu lalu bersatu untuk melawan musuh utama.

- Mazinger Z vs Devilman
- Mazinger Z vs Great General of Darkness
- Grendizer vs Great Mazinger
- Great Mazinger vs Getter Robo
- Great Mazinger vs Getter Robo G : Kuuchuu Daigekitotsu
- Grendizer, Great Mazinger, Getter Robo : Kessen ! Daikaijuu

COMICS

GOD MAZINGER

Mengisahkan cerita heroik Yamato Hino dalam menumpas Dinosaurs Empire setelah terlempar ke dimensi lain. Demi menumpas Dinosaur Empire, King Muraji, raja dari kerajaan Mu memerintahkan Yamato untuk menghidupkan patung raksasa yang sakral, God Mazinger.

Z MAZINGER

Manga ini merupakan sebuah retelling story dari original Mazinger Z, namun dicampur dengan mitologi Yunani. Z Mazinger merupakan reinkarnasi dari Zeus yang sengaja dibuat untuk umat manusia dalam menumpas Dr. Hell dan Underground Empire.

MAZIN SAGA

Lagi-lagi merupakan retelling story dari Mazinger Z. Namun ini manga yang satu ini sedikit berbeda karena Mazinger Z kini digambarkan dengan lebih dark dan wujudnya yang mirip Devil God. Sayangnya manga ini tidak dilanjutkan kembali oleh Go Nagai.

MAZINGER U.S.A

Manga Mazinger Z yang dibuat hanya untuk pasar Amerika Serikat. Isinya tak jauh berbeda dengan original Mazinger Z, namun gaya pembawaan ceritanya disesuaikan dengan komik barat.

SHIN MAZINGER ZERO

Ingin melihat Mazinger Z menjadi seorang antagonis? Bacalah manga yang satu ini. Diceritakan bahwa Mazinger Z telah menghancurkan dunia dan hampir menghapus umat manusia, yang hanya menyisakan Kabuto Kouji saja. Sebuah robot bernama Minerva X mengirimkan Kabuto Kouji ke masa lalu, untuk memperbaiki Mazinger Z supaya tidak menjadi berserk dan menjadi Devil God.

CROSSOVER ON SRW

Game crossover robot terkenal, SRW (Super Robot Wars) buatan Banpresto juga menjadi salah satu crossover dari seri Mazinger setelah film crossover yang sudah disebutkan di atas. Sebenarnya, Mazinger sendiri merupakan elemen utama SRW bersama Getter Robo dan Gundam sejak game pertama SRW dirilis. Hampir semua game SRW memasukkan seri Mazinger dalam setiap gamenya, begitupula dengan Gundam dan Getter Robo.

By the way, Trio Mazinger (Mazinger Z, Great Mazinger, Grendizer) memiliki jurus kombinasi di setiap game SRW yang memuat tiga judul anime tersebut. Jurus kombinasinya pun beragam, mulai dari duet maut Mazinger Z / Mazinkaiser & Great Mazinger, Great Mazinger & Grendizer, Mazinger Z / Mazinkaiser & Grendizer, bahkan Mazinger Z dengan Mazinkaizer SKL. Tak hanya itu, Trio Mazinger juga memiliki jurus kombinasi bersama Getter Robo yang bernama Final Dynamic Special.

Game SRW susah menembus pasar Amerika karena rumitnya urusan lisensi. Oleh karena itu kecil kemungkinan ada yang berbahasa Inggris.

ROBOT GIRLS Z

TV | COMEDY MECHA MUSUME | TOEI ANIMATION

ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Sebuah distrik di kota Tokyo mengalami sebuah kekacauan atau lebih tepatnya pencurian yang dilakukan oleh 2 gadis yang kabur sambil membawa makanan tanpa membayar. Dua gadis itu adalah **Garada K7** dan **Doublas M2**. **Baroness Ashura** menyuruh mereka untuk pergi membawa kekacauan yag lebih besar lagi dan menghancurkan kota. Ketika melewati **Photon Research Lab**, mereka dihadang oleh **Z-chan** yang muncul dari dasar kolam renang.

Z-chan langsung menyerang mereka dengan jurus khasnya, **Rocket Punch**, yang dilanjutkan dengan serangan laser **Photon Beam**. Namun semua serangannya berhasil dihindari dan dua gadis tersebut menyerang balik Z-chan. Z-chan kewalahan menghadapi serangan mereka dan jatuh. Tak lama kemudian, datang suara petir menyambar di langit, yang merupakan tanda kedatangan **Gre-chan**. Kemudian, dari atas langit muncul sebuah UFO dimana seorang gadis duduk di atasnya. Gadis itu ternyata merupakan teman Z-chan dan Gre-chan yang sangat akrab, yakni **Grenda-san**. Kedatangan Gre-chan dan Grenda-san membuat Z-chan bersemangat dan membentuk formasi **Robot Girls Team Z**.

Garada K7 dan Doublas M2 agak ketakutan dengan kedatangan mereka, sampai akhirnya memutuskan untuk melawan Team Z. Garada K7 menyerang Grenda-san, dan pertandingan diakhiri dengan sangat cepat oleh Team Z. Bahkan saking cepat dan dahsyat, semua berakhir dengan *explosion ending*. Team Z berhasil menyelamatkan dunia…dari para pelanggan yang tak mau bayar. Baroness Ashura dan pasukan **Mechanical Beast Girls** yang babak belur, kembali ke pangkalan (baca: kos-kosan) untuk menyusun strategi menghancurkan Team Z. Namun semua usaha yang telah dilakukan selalu berujung kekalahan dan explosion ending, bahkan sudah menambah prajurit sekain banyaknya tetap saja kalah. Sementara di sisi lain, Team Z juga mengalami penurunan perhatian karena munculnya tim robot lain yang terkadang mengambil alih "tugas" Team Z. Nampaknya hari-hari yang terlewati penuh *explosion ending* dan perebutan *spotlight* pahlawan penyelamat kota.

MOEFICATION ERA

Moefikasi, sebuah metode unik untuk menghidupkan sesuatu menjadi lebih ceria dan sekarang ini sudah banyak moefikasi yang bermunculan. Mulai dari kapal perang, istana, siluman, bulan penanggalan, tokoh-tokoh sejarah, Operating System, makhluk mitologi, sampai kotoran pun di-moefikasi. *Yes, that poop also gets moefication*.

Moefikasi juga merambah ke dunia robot. Misalnya **MS Girl** yang merupakan moefikasi dari **Mobile Suit** dari seri **Gundam**. Begitupula dengan robot non-Gundam. Seri Mazinger karya Nagai Go juga mendapat moefikasi, yang lahir menjadi sebuah karya baru bernama **Robot Girls Z**. Moefikasinya merata, baik dari pihak protagonis (Mazinger dkk) sampai ke musuh-musuhnya. Tak hanya sampai di situ saja, moefikasi yang muncul di seri ini juga menyertakan karya di luar karya Nagai Go seperti seri **Getter Robo** karya mendiang Ishikawa Ken. Lalu ada **Gaiking**, **Barratack**, **Danguard Ace**, **Gakeen** yang merupakan karya Super Robot original buatan **Toei Animation**. Sedangkan untuk pihak antagonis, moefikasinya mengacu pada **Underground Empire** dan **Mycaene Empire**, musuh sejati **Mazinger Z** dan **Great Mazinger**.

Untuk ceritanya sih tidak terlalu serius. Karena anime ini lebih berfokus ke arah have fun dan explosion ending. Setiap tim Robot Girls selalu berkutat dengan musuhnya di setiap episode berdurasi 9 menit, yang selalu diakhiri dengan explosion ending. Jadi untuk ceritanya ya isinya hanya pertarungan epic yang singkat dan penuh ledakan di sana sini. *By the way*, jika kalian butuh penyegar dan obat penghilang kejenuhan, anime ini bisa ditonton sembari mencicipi cemilan. Bagi kalian pecinta anime bergenre robot, anime ini *recommended* untuk menambah koleksi anime robot kalian.

FLICK
ROYALE
STORY: DEWE /// ART: BEATRICE NAULI
GENRE: SPORT, COMEDY

Coba lihat *anime* dari mainan seperti kartu **Yugioh**. Para tokoh di sana seakan tidak mau permainan kartu mereka disamakan dengan permainan kartu biasa. Ini karena kartu mereka bisa memulculkan naga dan monster, bahkan permainan kartu mereka bisa berujung pada kehancuran dunia. Yang mana hal ini membuat saya kecewa saat memainkan game kartu tersebut waktu masih SD. Tak ada naga atau tornado yang membuat duel kartu kami menarik.

Hal yang sama juga bisa ditemukan dalam komik **Flick Royale** karangan **Dewe** dan **Beatrice Nauli**. Bersetting di **Bandung**, komik ini mengisahkan tentang sepak terjang pemain Flick Royale yang merupakan nama keren dari **karambol**. Namun layaknya tokoh utama Yugioh dan **Beyblade**, mereka sangat yakin Flick Royale yang mereka mainkan berbeda dengan karambol biasanya, meskipun ujung-ujungnya peraturan mainnya sama saja. Hanya cara mainnya saja yang lebih heboh.

Bercerita tentang **Romi**, seorang mahasiswa yang baru saja dapat kosan di kos **Cikarom nomor 13**. Sepulang kuliah ia ditantang oleh **Gori** di depan kosnya untuk bermain Flick Royale. Tiba-tiba muncul meja karambol entah dari mana, kemudian Gori pun berjingkrak mengambil posisi *uenak* untuk *nyentil biji* karambol. Sayang malah *biji* dia sendiri yang kejepit celana. Untungnya ada **Asta**, penghuni kos yang baik hati membantu Romi bermain Flick Royale. Dengan sekali sentilan, Asta berhasil mengalahkan Gori. Rahasianya? Rupanya Asta menggunakan bantuan **Pohon Fibonacci** untuk menentukan sudut sentilannya. Kalau saya sih, deret bilangan prima saja sudah lupa.

Romi kemudian dikenalkan dengan penghuni kosan yang lain. Ada **Yosua**, **Maria**, **Windi**, dan **Rivaldo**. Mereka semua, kecuali Rivaldo, adalah maniak Flick Royale. Mereka berusaha membantu **Pak Samsul**, pemilik kosan Cikarom 13 untuk mempertahankan kosan mereka dari **Don Kusnoyo**. Bapak- bapak yang rambutnya mirip karakter Yugioh ini ingin membangun minimarket di sana. Lalu dengan apa mereka bisa melindungi kosan Cikarom 13? Karam... eh, Flick Royale tentunya. Akankah Romi menjadi bagian dari perjuangan Asta dkk melindungi rumah kedua mereka? Apakah perbedaan antara Flick Royale dengan karambol? Dan mengapa meja-meja karambol dapat muncul dengan sendirinya?

Komik Flick Royale tak hanya sekedar menyalin konsep Yugioh atau Beyblade ke dalam suasana Indonesia. Flick Royale banyak memainkan dua *trope* yang jadi senjata utamanya sembari mendasarkan idenya pada konsep "*Hansip Games is Serious Business*." Flick Royale menampilkan karambol, sebuah permainan yang sering dimainkan bapak-bapak dan hansip di malam hari ditemani rokok dan kopi susu, menjadi sebuah permainan trendi yang digandrungi berbagai kalangan.

Segala urusan mulai dari yang sepele hingga serius, diselesaikan dengan bermain Flick Royale ini. Menyentil satu biji saja nampak seperti sebuah karya seni, seluruh jiwa dan raga terpusat hanya untuk membuat sentilan epik nan *lebay*. Lucunya semua hal-hal *mundane made awesome* tersebut diberikan *twist* yang sangat lucu, karena dengan segala jurus sentilan bombastisnya Flick Royale masih tertambat di realita kita, di sebuah kosan di sudut kota Bandung. Belum lagi ditambah dengan tingkah Romi yang selalu memberikan komentar *deadpan*, seperti kenapa urusan sengketa tanah harus diselesaikan dengan permainan karambol. Dan bagaimana jawaban Asta? "Inilah kekuatan Flick Royale, Romi!"

Serious business, indeed. Dewe selaku penulis cerita belum kehilangan tajinya sehabis mengerjakan kisah sentai *woles* **Super Santai**. Sementara itu Bea pun dapat mengimbangi ceritanya dengan *style* gambar yang cukup *shonen*. Beberapa tarikan tegas yang menggambarkan maskulinitas karakter cowok seperti Romi dan Rivaldo sangat kontras apabila dibandingkan dengan karya Bea sebelumnya yaitu **Terjebak Nostalgia** ber*genre drama shojo*.

Flick Royale memulai serialisasinya di majalah **Kosmik Mook** sejak volume 10. Kamu bisa mengikuti kisah Romi mempertanyakan perbedaan karambol dengan Flick Royale, dengan membeli majalahnya yang tidak lebih mahal dari paket hemat termurah di restoran ayam *crispy*. (**mca_trane**)

MEREKA SANGAT YAKIN FLICK ROYALE YANG MEREKA MAINKAN BERBEDA DENGAN KARAMBOL BIASANYA.
(MESKIPUN UJUNG-UJUNGNYA PERATURAN MAINNYA SAMA SAJA.)

Dorabase

Artikel : scopedog0097

Di abad 22, dunia mengalami perkembangan sangat pesat. Namun ada juga yang tidak berubah, salah satunya adalah Baseball. Peraturannya tak banyak berubah, begitu pula dengan dengan keseruan permainannya. Tapi yang berbeda dari Baseball pada umumnya hanyalah satu. Selama pertandingan, dibolehkan menggunakan alat ajaib sebanyak 3 kali untuk menciptakan permainan yang lebih strategis dan menegangkan.

Kuroemon, seekor robot kucing yang tengah menonton pertandingan baseball kembali disibukkan dengan tugas pengiriman barang, dan tentunya pertandingan baseball. Bersama sahabat dekatnya, Hiroshi, ia kembali mengantar barang ke berbagai tempat. Setelah tugas tersebut berhasil dilaksanakan, kini saatnya mereka berdua bertanding melawan tim baseball yang telah membuat mereka menahan malu dan gigit jari berkali-kali.

Kuroemon dan Hiroshi yang tergabung dalam tim baseball Edogawa Dora's lagi-lagi berada di ujung tanduk ketika melawan musuh besarnya, Monga's yang telah membuat mereka kalah sebanyak 98 kali berturut-turut. Doraemon selaku pitcher juga kewalahan karena bola yang dilemparnya sering dipukul hingga keluar lapangan, hal ini juga diperparah dengan para anggota Dora's yang tidak kompak saat bermain. Alhasil, mereka kembali mengalami kekalahan sekaligus menambah jumlah kekalahan menjadi 99 kali. Kuroemon yang geram melihat keadaan ini langsung memarahi seluruh anggota Dora's yang menganggap baseball hanya untuk bersenang-senang. Saat itu pula, Kuroemon berjanji akan membubarkan Dora's. Para anggota Dora's pun langsung membubarkan diri karena ada urusan masing-masing dan menolak ajakan Hiroshi untuk menjalani latihan.

Doraemon sangat menyesali keputusan Kuroemon namun ia tidak mau Dora's bubar. Doraemon bersedia membantu Kuroemon dalam latihan kali ini. Tapi sepertinya hal itu tidak memungkinkan karena ia mendengar tangisan Nobita dalam televisi waktu. Tanpa menunggu lama, ia berpamitan kepada Kuroemon dan Hiroshi sekaligus menyemangati mereka.

Keesokan harinya, ia berlatih sendirian dengan menggunakan alat ajaib "Ban Pelatih" hingga badannya sempoyongan. Mika-chan sempat berpapasan dengan Kuroemon langsung memberitahu Hiroshi dan seluruh anggota Dora's. Sementara di lain tempat, Aimond tengah mencari bat kesayangannya yang tertinggal di lapangan Edogawa. Sesampainya disana, ia kaget melihat bat kesayangannya patah diinjak oleh Monga, dan membuat ia naik pitam hingga maju menghajar Monga.

Di tengah perjalanan pulang dengan muka babak belurnya, Aimond berpapasan dengan Toraemon dan Kuroemon. Toraemon langsung pergi memberitahu kondisi Aimond ke semua anggota Dora's sedangkan Kuroemon bertanya-tanya mengapa mukanya lebam dan berlumuran darah. Sontak Aimond menjawab ia tidak akan memaafkan Monga's yang telah menghancurkan bat kesayangannya dan ia sepakat untuk membantu Kuroemon demi mengalahkan Monga's. Para anggota Dora's yang baru saja datang akhirnya bersemangat dan membantu mereka mengalahkan Monga's. Akankah Dora's berhasil mengalahkan Monga dan menghapus catatan kekalahan 99 kali berturut-turut yang mereka sandang?

Dorabase adalah manga yang mengangkat tema baseball, dan merupakan karya Alm. Fujiko F. Fujio yang belum beliau rilis. Mugiwara Shintaro dipercaya untuk meneruskan karya almarhum sebagai story writer sekaligus mangaka. Di Jepang, manga ini dirilis dalam bentuk serialisasi di majalah Coro Coro Comic dan dalam bentuk tankoubon sebanyak 23 volume. Manga ini juga mendapat lisensi untuk dirilis di Indonesia oleh Elex Media Komputindo. Bercerita tentang kisah Kuroemon yang tergabung dalam tim baseball Edogawa Dora's dalam mengikuti pertandingan baseball rumput hingga mendapatkan gelar prestisius di kancah baseball profesional. Kisah yang ditampilkan sangat serius dan tentunya diselingi dengan komedi, ya karena manga ini juga salah satu masterpiece almarhum Fujiko F. Fujio sehingga suasana yang dibawakan hampir sama dengan Doraemon. Oh ya, Doraemon juga muncul disini meskipun hanya tampil sebentar karena ulah Nobita yang menangis dan merengek di abad 21.

Manga dan anime yang mengangkat tema baseball sangat banyak. Maklum karena baseball sendiri merupakan olahraga nomor satu di Jepang. Dorabase yang memiliki tema baseball juga akan dipandang sama seperti kebanyakan seri baseball lainnya. Namun, ada 2 hal yang membuat Dorabase berbeda dari seri lain yang generik, yaitu penggunaan alat ajaib dan Magic Ball. Dalam setiap pertandingan baseball di Dorabase, terdapat peraturan baru yaitu menggunakan 3 alat ajaib. Tapi penggunaannya dibatasi hanya sekali pakai, yang menyebabkan setiap tim harus berhati-hati menggunakan "kartu as" ini. Pemakaian alat ajaib ini juga menjadi salah satu poin penting dalam manga ini, karena bisa membuat pembaca terkesima sekaligus mengundang gelak tawa apabila salah pakai.

Berikutnya adalah Magic Ball atau 魔球 (Makyuu) dalam rilisan bahasa Jepang. Hampir setiap tim musuh yang dihadapi Dora's memiliki bola ajaib ini, dan bentuknya bervariasi. Misalnya, Shiroemon dengan White Ball berupa lemparan bola zigzag vertical yang membentuk huruf W, atau Drump dengan Royal Straight Flush yang sebenarnya hanya lemparan bola Straight pelan namun ketika menyentuh bat, bola pelan itu berubah beratnya seperti bola bowling raksasa. Tentunya Kuroemon dkk juga punya jurus khusus untuk memukul bola-bola ajaib seperti itu, salah satunya 満月大根切り(Mangetsu Daikon Giri), Barbecue Impact, Black Hole Hit dan masih banyak lagi.

Kekurangan juga tak luput dari manga yang satu ini. Salah satunya adalah istilah baseball yang sering bermunculan. Bagi pembaca yang tidak mengetahui istilah-istilah tersebut akan kebingungan apa artinya, ya meskipun diberi penjelasan sekilas namun ada beberapa yang tidak dijelaskan. Kemudian, tema baseball yang diangkat juga menjadi kekurangan, karena manga ini harus bersaing di tengah manga lain yang bertema baseball yang menyebabkan orang-orang menjadi pesimis lebih dulu bahwa manga ini sama saja seperti manga baseball lain. Bila dilihat dari segi cerita, manga ini sangat berpotensi diadaptasi menjadi anime. Namun sayangnya manga ini redup dari penglihatan pembaca karena saking banyaknya manga bertema baseball. Oh ya, baca juga artikel mengenai istilah dan peraturan baseball yang akan disajikan di edisi ini.

GAME ADAPTATION

Dorabase mendapat 2 adaptasi game, dimana dua-duanya dirilis untuk platform Nintendo DS. Game pertama hanya berupa game baseball biasa, sedangkan game kedua memiliki story mode yang memuat cerita sampai manga volume 16.

AMH MUSIC

asm·sing along music lab

CLICK to play demo

ELECTRIFIED NITE

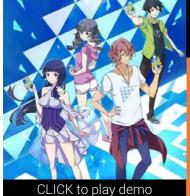
HoneybeaT (2016)

Serial: Original
Komposisi, Aransemen: Farhan Sarasin, Nita Akhsana, Muhammad Kautsar
Vokalis: Nita Akhsana
Genre: J-Pop, Jazz Pop
Label: Tanukineiri Records

Sejak merilis album pertamanya di tahun 2010 **HoneybeaT** telah malang melintang di berbagai event Jejepangan di Indonesia. Mereka pun mendapatkan banyak testimoni positif dari indutri musik lokal bahkan sesama artis. Dengan pondasi musik J-Indo bergaya *jazzy* lewat berbagai cover **Tokyo Jihen** dan **Sheena Ringo**, HoneybeaT kini mantap bermusik di netlabel **Tanukineiri Records** dari Jepang - bersama dengan **Tokyolite** yang juga berasal dari Indonesia.

HoneybeaT merilis *single* pertama mereka di tahun 2016 ini dengan judul **Electrified Nite**. *Single* ini terdengar cukup spesial karena melibatkan pihak ketiga dalam produksinya. Ngomong-ngomong, apakah kamu ingat dengan *remix* **Theme of Prontera**-nya HoneybeaT dari **REDSHiFT**? Hubungan dekat antara **crafTUNER** dengan HoneybeaT kembali berlanjut di Electrified Nite setelah **Farhan Sarasin** memproduseri *single* ini.

Apakah terdapat perbedaan musikalitas setelah Farhan masuk sebagai produser? *Not really*, dan justru malah semakin mematangkan *style* yang membuat HoneybeaT populer hingga hari ini. Masih mengandalkan musik *jazzy pop* yang *easy listening*, Electrified Nite seakan membawa musik HoneybeaT ke arah yang lebih glamor dan *stylish*. Ibarat koki, Farhan menambahkan bumbu ekstra yang membuat sajian HoneybeaT kali ini lebih menarik. Melodi-melodi serta progresinya sangat bagus dan *well-produced.* Tambahan *trumpet* dan *synth solo* dalam *bridge* menambah kemewahan Electrified Nite yang sudah diperkuat lirik ekspresif dan suara **Nita Akhsana** yang sangat cocok membawakan lagu seperti ini. *All in all,* Electrified Nite menambah satu lagi bukti mengapa HoneybeaT pantas untuk *make it big* di Jepang, serta mempertahankan status sebagai band J-Indo yang *leading* di Indonesia. Kemunculan Farhan tidak serta merta merenggut ciri khas dari HoneybeaT, melainkan membuatnya lebih sempurna. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

CHEERS!

livetune+ (2016)

Serial: Original
Komposisi, Aransemen: kz
Vokalis: Anna Yano
Genre: J-Pop, Electronica, Electropop
Label: Warner Music Japan

Ada cerita lucu saat salah satu kontributor kami menonton penampilan **livetune+** di **AFAID 2016**. ikarifseiei menikmati aksi **kz** dan **Anna Yano** di panggung. Namun saat kz memainkan lagu **Cheers**, hanya dia saja yang berjingkrak. Dia merasa jadi hipster saat itu juga.

Sebenarnya lagu seperti apa sih Cheers itu? Lagu ini tidak ada di EP **Sweet Clapper** mereka. Rilisan *single* ini memang cukup adem ayem karena hanya tampil sekilas dalam sebuah iklan bir **Kirin Hyoketsu**. Iklan bercerita produksi **Trigger** ini mengisahkan sepak terjang kakak-beradik yang masing-masing merupakan ilustrator dan *idol*, serta dua sahabat yang terlibat dalam industri game. Dalam iklan itu cerita mereka saling terhubung, salah satunya lewat bir tersebut. Nah, lagu Cheers dari livetune+ ini dibawakan oleh karakter *idol* tersebut.

Seperti yang sudah ditulis ikarifseiei di ulasan Sweet Clapper edisi sebelumnya, kz semakin memantapkan gaya *electropop* di *single* ini. Ciri khasnya masih tetap menonjol, yaitu pilihan melodi yang nyelekit nan futuristik. Cheers membuat semuanya terasa lebih "*nendang*" berkat *beat* yang lebih kuat. Ritmenya juga sedikit lebih kencang, yang semakin menguatkan efek tersebut. Ada juga *appetizer* dalam wujud solo gitar yang meskipun tak begitu lama namun sangat menggugah selera. Hmmm...

Anna Yano yang akhirnya menjadi vokalis tetap kz pun mampu membuat lagu ini makin bergejolak. Dengan suaranya yang penuh energi, mampu menularkan semangat. Memang cocok dengan iklannya.

Cheers merupakan sebuah lagu enerjik yang cocok dibawa *ajojing* dan *dance along*. Tak perlu lama-lama untuk menyadari Cheers merupakan salah satu *single* andalan livetune+ untuk urusan *crowd-pleaser.* Kalau saja kemarin lebih banyak yang tahu soal Cheers, mungkin suasana saat itu akan lebih meriah lagi. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

MD2000 - RELIFE ENDING SONGS

Various Artists (2016)

Serial: ReLIFE
Komposisi, Aransemen: Okuda Tamio, Asakura Daisuke, Nakanishi Keizo, Konishi Takao, hyde, Okano Hajime, Suzuki Akinori, ak.homma, Matsumoto Ryoki, Okuda Shunsaku, Sasaji Masanori, ai, nao, Fujimoto Kazunori, Hashi Jinta, Sakai Noriko
Artis: Okuda Tamio, TM Revolution, Black Biscuits, L'Arc~en~Ciel, PUFFY, Sentimental Bus, Porno Graffiti, Nakashima Mika, the brilliant green, I WiSH, Chemistry, Whiteberry
Genre: J-Pop, J-Rock
Label: Aniplex

Saat anime **ReLIFE** rilis, ia dengan cepat menarik perhatian para *fans anime*. Bukan hanya karena diadaptasi dari *manga* dengan *base following* yang kuat, namun ia juga berani menggebrak adat *marketing anime* yang biasanya. Seluruh episodenya dapat langsung diakses di situs *streaming* legal, langsung di hari pertama seperti halnya **Netflix**. Selain itu, hampir setengah dari keseluruhan materi audio ReLIFE juga dapat didengarkan, bahkan sebelum *anime*nya rilis. Ini karena lagu *ending* ReLIFE berbeda-beda tiap episode, dan semuanya merupakan lagu berlisensi.

Lagu-lagu *ending* ReLIFE dikumpulkan dalam album bertajuk **MD2000 - ReLIFE Ending Songs**. Album kompilasi ini berisi 12 lagu *ending* yang dibawakan penyanyi dan grup musik Jepang yang populer di penghujung era 1990-an. Menggunakan lagu berlisensi sebenarnya tidak banyak dilakukan di *anime-anime* baru yang lebih sering membuat musiknya dari nol. **JoJo's Bizarre Adventure** mungkin contoh modern untuk kasus ini karena sering menggunakan lagu jadul dari musisi dunia untuk lagu *ending*nya seperti **Yes**, **Bangles**, dan lain-lain. Kembali ke topik, sebagian lagu-lagu ini besar kemungkinan sudah pernah kamu dengarkan sebelumnya loh.

Let's start shall we? Di *track* pertama ada **Iijuu Rider** dari **Okuda Tamio**, dengan musik pop akustiknya yang kalem. Kemudian ada **Hot Limit**-nya **TM Revolution**, harus didengerin kalau kamu penasaran seperti apa musik TMR di masa mudanya. Pastinya *powerful* karena mengandalkan banyak *synth* cepat hingga terdengar cocok disetel di *anime* **Initial D**. *Moving on*, ada **Timing** dari **Black Biscuit**. Grup pop yang diperkuat **Vivian Hsu** ini langsung menggebrak dengan lantunan melodi nyelekit dan *funky*.

Kayaknya yang satu ini nggak perlu dikenalkan lagi deh. Ada **L'Arc~en~Ciel** dengan **Honey** yang tentunya sudah sangat akrab bagi kamu pengikut skena J-Rock. Masih dari skena yang sama, ada **Kore ga Watashi no Ikiru Michi** dari duo multinasional **PUFFY**. Mendengar beberapa melodinya tentu mafhum jika mereka banyak terinspirasi dari **The Beatles**. Selanjutnya ada **Sentimental Bus** dengan **Sunny Day Sunday**. Musik pop rock ini memiliki kesan *youthful*, selain karena temanya juga karena vokal dan lirik enerjiknya. *Next up*, **Sausade** dari **Porno Graffiti** menggebrak dengan kombinasi *synth upbeat* dan *string* dramatis.

Setelah menikmati musik-musik yang riang dan bertenaga, saatnya menenangkan diri, dimulai dengan sajian *ballad* klasik **Yuki no Hana** dari **Nakashima Mika**. Setelah diharu-biru, dengarkan musik akustikan *emotive* dari **the brilliant green** dengan **There Will Be Love There**, disambung dengan **Asu e no Tobira** dari **I WiSH**.

Dua *track* terakhir disimpan untuk sebuah musik pop RnB **Pieces of a Dream** dari **Chemisty**. *Lastly*, **Whiteberry** dengan **Natsu Matsuri** menutup album ini dengan eksplosif.

Album MD2000 ini menampilkan seleksi musik yang solid, dengan musik terkurasi yang sangat menggambarkan suasana di akhir era *nineties*. Seluruh lagu di album ini menjadi *anchor* bagi tokoh utama **Kaizaki Arata** yang tengah menjalani masa remaja keduanya, untuk tidak melupakan siapa dirinya yang sebenarnya. Kalau kamu membutuhkan rekomendasi lagu-lagu Jepang era 90-an, segera dengarkan album ini. Sementara itu bagi yang ingin bernostalgia album ini juga merupakan pilihan yang bagus. (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. Iijuu Rider
2. Hot Limit
3. Timing
4. Honey
5. Kore ga Watashi no Ikiru Michi
6. Sunny Day Sunday
7. Saudade
8. Yuki no Hana
9. There Will Be Love There
10. Asu e no Tobira
11. Pieces of a Dream
12. Natsu Matsuri

MINIDISC

Karena secara tidak langsung didukung oleh Sony, ReLIFE kadang menampilkan beberapa shameless product placement seperti PlayStation original dan juga yang satu ini. Arata selalu menggunakan sebuah MD untuk mendengarkan lagu kesukaannya. MD alias MiniDisc adalah format penyimpanan data buatan Sony berupa cakram padat dengan balutan casing mirip disket. Dengan ukuran 68×72×5 mm, MD dapat menampung data 100 kali lebih besar dari disket, alias sekitar 140 MB, atau setara dengan 70-80 menit audio. Player dalam cover album ini adalah Walkman seri MZ-R55, sementara MD2000 merujuk ke Sony MD2000, kepingan MD bercasing metal eksklusif yang bisa dibaca-tulis.

CLICK to play demo

DAYDREAM

Aimer (2016)

RE:PSYCHO

Serial: Kotetsujo no Kabaneri
Komposisi, Aransemen: Taka, Colin Brittain, Sawano Hiroyuki, Uchisawa Takahito, Tamai Kenji, Tobinai Masahiro, Momota Rui, Abe Mao, Oonishi Shogo, Noda Yojiro, Ohashi Takuya, Tokita Shintaro, TK
Vokalis: Aimer, Taka, chelly, Abe Mao
Genre: Pop, Alternative Rock, Folk, Adult Contemporary, Pop Rock
Label: SME Records

Setelah lima tahun **Aimer** berkarir di bidang musik setidaknya ada dua citra yang melekat di dirinya, yaitu *mellow* dan misterius. Ia selalu menyembunyikan citra dirinya di balik lampu latar yang temaram dengan musik yang mengharu biru, entah itu dari genre *classic*, *downtempo* bahkan sampai *trip hop*. Ditambah lagi *image anisong* selalu kuat dalam karir Aimer karena ia sudah mengisi banyak *anime,* mulai dari sekelas **No.6** sampai **Fate/Stay Night** sudah pernah ia isi. Tiga album yang ia buat seperti **Sleepless Night**, **Midnight Sun**, dan **Dawn** memang tidak jauh dari hal yang sudah disebutkan di atas. Jika memang ada yang *upbeat* itu juga masih terdengar sedikit *anisong* seperti **Re:I Am**, **Brave Shine** atau **StarRingChild**.

Merasa bosan, Aimer ingin melakukan *rebranding* terhadap dirinya sendiri dan hal tersebut dimulai pasca perilisan *single* **Insane Dream**, dimana ia menunjukkan mukanya di depan TV pada acara musik yang terkenal di Jepang dan mulai mengajak banyak musisi populer untuk merubah *image* dia dari penyanyi *anisong* menjadi penyanyi seutuhnya. Musisi yang diajak bukan main-main mulai dari **Sukima Switch**, **Androp** sampai artis yang menjadi fenomena Jepang saat ini setelah **AKB48** yaitu **Taka** dari **One OK Rock.** Muncullah sebuah album bernama **Daydream** yang menegaskan bahwa Aimer sudah bangun dari kegelapan dan membiarkan kolaboratornya mewarnai musik Aimer yang dulunya hitam pekat.

Insane Dream membuka album dengan aroma *grunge* dan dentuman *post-punk,* Taka mengubah Aimer menjadi **Alanis Morissette** pada lagu ini. Aimer mampu mengikuti pola musik yang diberikan Taka dengan sangat maksimal, ditambah lagi bisingan *wall of noise* dari gitar yang membuat lagu semakin maksimal sampai *fade out*. **Ninelie** mengingatkan akan karya Aimer sebelumnya yang dipegang **Hiroyuki Sawano** sehingga tidak ada sesuatu yang spesial pada lagu ini.

Takahito Uchisawa dari Androp mengajak Aimer untuk bernyanyi lebih cepat dalam balutan *indie rock* dengan esens *math rock* pada **Twoface** yang juga mengingatkan lagu **supercell** pada era **Today is a Beautiful Day**. **Higher Ground** dibuat dengan semangat *folk* dan Americana yang tinggi dan Aimer mampu meliuk diantara petikan gitar tersebut. **For Lonely** yang dinyanyikan bersama **Mao Abe** adalah percobaan Aimer dalam memasukkan unsur *adult alternative* ala **Ingrid Michaelson**, **Lisa Loeb**, **Sarah Harmer** dan **Lady Antebellum**.

Chouchou Musubi yang dikerjakan bersama **Yojiro Noda** dari **RADWIMPS** dan **Hanaregumi** terdengar pelan di tengah musik yang *lo-fi* dan *psychedelic*. Lagu ini seharusnya masuk ke dalam *soundtrack anime* **Kimi no na wa**. **Kataomoi** dibawakan dengan gaya semi-akustik dengan musik yang *soulful* dan simpel. Uchisawa seolah ingin membuat **Love Yourself** kepunyaan **Justin Bieber** versi Aimer pada lagu ini. Sukima Switch membawa Aimer menjadi nakal dalam *track upbeat* yang dipengaruhi oleh unsur *new wave* dalam **Hz**. Pada lagu ini Aimer disulap menjadi lebih muda dan bergairah. **Kowairo** bermain dengan pola *jazz* yang cukup eksperimental dengan vokal Aimer yang diset menjadi vokalis *ethereal wave.*

Closer membawa Aimer ke ranah *pop punk*, musik yang ditawarkan mirip dengan musik Hiroyuki Sawano meski lagu ini dibuat oleh Taka. Taka lagi-lagi membawa Aimer mengikuti ego musiknya dalam **Falling Alone** yang bernuansa *symphonic metal* seperti **Evanescence** dan **Nightwish**.

Us sedikit menganggu pada album ini karena terlalu **TK** (**Ling Toshite Shigure**), coba ganti vokal Aimer dengan vokal TK maka tidak ada perbedaan yang signifikan dalam lagu ini. **Stars in the Rain** adalah sebuah balada yang cukup ampuh dimainkan di arena konser.

TRACKLIST

1. Insane Dream
2. Ninelie
3. Twoface
4. Higher Ground
5. For Lonely
6. Chouchou Musubi
7. Kataomoi
8. Hz
9. Kowairo
10. Closer
11. Falling Alone
12. Us
13. Star in the Rain

Aimer berhasil mengubah *image* habis-habisan dalam Daydream. Perubahan tersebut juga tidak berlebihan karena Aimer mampu menjawab tantangan dan musik dari kolaboratornya tanpa ada kesan *miss* atau *out of place*. Aimer seolah mempunyai determinasi yang kuat untuk melawan *image* sebelumnya dengan album ini. Vokal Aimer juga bisa masuk ke semua *genre* yang ada entah itu *folk, pop rock, indie rock, dance rock, jazz, pop punk, symphonic metal* bahkan *grunge*. Hal ini menjadi sebuah bukti bahwa Aimer memang penyanyi serba bisa karena mampu mengeksekusi semuanya dengan baik. Semua lagu juga mempunyai *value* sendiri baik dari segi vokal dan produksi. Nomor *upbeat* dan *mellow* di Daydream juga dibawakan dengan mantap, dan nomor *mellow* pada album ini tidak terlihat menye-menye seperti album ia sebelumnya dimana ia menyeret suaranya untuk mendapatkan kesan *mellow*. (**ikarifseiei**)

CLICK to play demo

BOKU NI TOTTE

Knife of Day (2016)

Serial: Digimon Adventure
Komposisi, Aransemen: Knife of Day
Vokalis: Ishida Yamato
Genre: J-Rock, Alternative
Label: Feelmee

Ishida Yamato merupakan seorang dengan karakter "*bad boy*" namun setia kawan. Sejak terdampar di dunia digital pun sifat ini gampang terlihat, sering menyendiri bersama **Gabumon** dan bermain harmonika, hingga acap kali bertengkar dengan **Yagami Taichi**. Masuk SMP, Yamato pun mulai menonjolkan kharismanya dengan membentuk band **Teen-Age Wolves**. Biar masih SMP, mereka sudah cukup populer di kalangan anak muda cepat puber.

Sayangnya saat memasuki SMA, band Teen-Age Wolves sudah bubar. Taichi saja heran mendengar Yamato mengatakan ada "perbedaan visi" yang menenggarai bubarnya band itu. Meskipun begitu, Yamato meyakinkan band barunya jauh lebih keren, yaitu **Knife of Day.**

In fact, kamu juga bisa mendengarkan *single* pertama band ini di film ketiga **Digimon Adventure tri**. **Boku ni Totte** merupakan *single* KoD yang muncul di *ending* film **Kokuhaku**. Lagu ini dibuka dengan *bassline* yang kalem dan berkarakter. Meski secara keseluruhan lagu ini tidak se-*edgy* nama bandnya, Boku ni Totte menyajikan sebuah nomor rock alternatif yang emotif tanpa harus tampil *menye-menye*. Sebagai bonus, terdapat harmonika solo Yamato yang flamboyan.

Inklusi harmonika dalam musik KoD tentunya merupakan sebuah hal yang positif karena harmonika adalah sebuah *item* yang tak bisa lepas dari sosok Yamato. Elemen harmonika juga bisa ditemukan dalam **Which**, yang mana lagi-lagi ditempatkan pada *bridge*. Beat yang lebih kencang pada Which justru tidak membuat bagian harmonika ini terasa *out of place*.

Kemunculan Knife of Day dalam *ending* Digimon Adventure tri menjadi penanda yang cukup positif bagi *anime*nya secara keseluruhan. Boku ni Totte hanya merupakan sepotong bagian dari visi Digimon tri yang mulai melepaskan kedok nostalgianya, sehingga kedepannya Digimon tri menjadi sebuah sekuel Digimon yang segar dan unik. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

PEN PINEAPPLE APPLE PEN

RE:PSYCHO

PIKOTARO (2016)

Serial: Original
Komposisi, Aransemen: Kosaka Daimaou
Vokalis: Kosaka Daimaou
Genre: Meme
Label: avex

Di tahun 2016 ini memang Jepang sedang melakukan ekspansi musik habis-habisan. Ekspansi tersebut belum berakhir karena mereka mempunyai satu amunisi yang membuat orang-orang akan berkata "dasar Jepang" dan langsung membeli tiket pesawat ke sana yaitu **PPAP** atau **Pen Pineapple Apple Pen**. Layaknya virus yang menyebar dengan cepat, lagu ini juga langsung menyebar di internet dalam waktu dua minggu. Tanpa hujan tanpa badai semua orang dengan serentak meniru gerakan dansa yang muncul pada video ini. Penyanyi yang ada di video ini, **PIKOTARO** juga bukan nama asli, ia adalah karakter yang dibuat oleh seorang komedian bernama **Kosaka Daimaou**. Dalam rentang waktu satu bulan video ini sudah ditonton sebanyak 42 juta kali dan menjadi video musik Jepang pertama yang paling banyak ditonton dalam satu bulan. Bahkan ada yang mengatakan bahwa PPAP adalah **Gangnam Style** berikutnya.

Apa yang membuat lagu PPAP ini terkenal bukan karena durasi, dan musik yang ada dalam lagu ini juga terbilang ala kadarnya dengan *beat* yang terhitung sangat sangat standar. Satu kekuatan lagu ini yang paling utama adalah ia terus mengulang-ngulang kata di lagu ini sampai selesai. Seperti yang kita tahu ,lagu yang paling kamu tidak suka pun jika diputar terus secara berulang-ulang maka suka tidak suka kamu akan menyanyikan lagu itu secara tidak sadar karena sudah masuk ke alam bawah sadar. Durasi yang singkat juga membantu lagu ini untuk masuk perlahan ke alam bawah sadar, karena semakin sering mendengarkan lagu yang sama maka ia akan terpelatuk dan kamu akan terus mendendangkan lagu ini secara tidak sadar.

PPAP merupakan salah satu ekspansi musik Jepang paling baru dan membuktikan bahwa Jepang tidak henti-hentinya membuat orang takjub sekaligus heran. Jalan untuk menjadi *the next Gangnam Style* mungkin masih lama, tetapi jika ini salah satu propaganda Jepang dalam hal musik maka PIKOTARO dengan PPAP-nya adalah pembawa pesan yang baik dan "ugh!". (**ikarifseiei**)

CLICK to play demo

COSMICOLOR

m-flo (2007)

Serial: Amazing Nuts, Appleseed
Komposisi, Aransemen: Taku Takahashi, Verbal, Hinouchi Emi, Ryohei, Maynard Plant, Blaise Plant, Furukawa Yutaka, DJ Clazzi, Asada Kaori, Chan, Thaitanium, Edison Chen, MINMI, Chara
Vokalis: Verbal, Crystal Kay, Namie Amuro, Ishihara Melody, Hinouchi Emi, Ryohei, Koda Kumi, Maynard Plant, Blaise Plant, Chris Peppler, Furukawa Yutaka, Alex Chu, Bonnie Pink, Chan, Thaitanium, Edison Chen, MINMI, Chara
Genre: Electronica, J-Pop, Hip-hop
Label: Rhythm Zone

Pada tahun 2003, **m-flo** merilis lagu **Reeewind!** bersama **Crystal Kay**. Lagu ini adalah lagu yang mengawali serial **m-flo Loves**, sebuah deretan kolaborasi dengan musisi populer asal Jepang dan Korea Selatan. Pada tahun 2007, m-flo memutuskan untuk mengakhiri seri m-flo Loves lewat album ke-5 mereka, **Cosmicolor**. Ada beberapa poin menarik dalam album ini, dimana seluruh *track* utama dalam Cosmicolor memiliki kata *Love* pada judulnya.

Setelah mendengarkan *intro*, kita disuguhkan dengan lagu **Love Don't Cry** bersama dengan Crystal Kay. Meskipun ini adalah lagu pertama dalam Cosmicolor, m-flo mengatakan bahwa lagu ini menjadi penutup dari seri m-flo Loves, seperti bagaimana mereka memulai m-flo Loves bersama Crystal Kay. Setelahnya, **Namie Amuro** pun masuk di **Luvotomy**. Lagu ini terdengar sangat seksi dengan dominannya distorsi yang menjadikan *track* ini tidak terdengar main-main. Kolaborasi selanjutnya adalah **Stuck in Your Love** bersama **Ishihara Melody** yang pernah kebagian peran di game **Need for Speed Carbon**. Stuck in Your Love berpaling arah ke sebuah musik pop ringan nan *catchy*.

Summer Time Love bersama **Hinouchi Emi** dan **Ryohei** masuk setelah intermission berbahasa Korea. Musik ini mengawinkan elemen-elemen *latin* dan *bossa* dengan musik pop urban. **Koda Kumi** muncul di **Simple & Lovely**, sebuah lagu cinta yang ngepop dengan selipan *scratching* dari Taku. Setelahnya adalah **Picture Prefect Love**, sebuah kolaborasi/ *remix* dengan band **Monkey Majik** asal Kanada, membawakan lagu populer mereka **Picture Perfect** yang lebih upbeat.

Fans **Kamen Rider** mungkin akan terkejut mendengar *intermission* yang satu ini karena pemeran **Belt-san**, **Chris Peppler,** tampil di **Music Monopoly.** Ia memberikan narasi berapi-api memparodikan program radionya sendiri. **She Loves The Cream** yang muncul di *anime* **Amazing Nuts** merupakan sebuah musik yang unik, bagaikan meminta **Adam Levine** bernyanyi di lagu ber*genre J-urban* dengan sedikit pengaruh *reggae*. Ngomong-ngomong soal suasana *urban*, **Love Me After 12AM** sangat cocok disetel menjelang tengah malam seperti judulnya. Menggandeng **Alex Chu** dan **DJ Clazzi** dari **Clazziquai Project**, *theme song* dari **Appleseed Ex-Machina** ini terdengar sangat menonjol karena menjadi satu-satunya lagu berbahasa Korea. Dalam **Love Song** bersama **Bonnie Pink**, ada permainan instrumen dawai ala sitar yang ditampilkan dalam gaya yang sangat pop.

Track selanjutnya adalah *tribute* m-flo kepada serial **Star Trek** lewat **Love Long and Prosper**, sebuah *track electro instrumental* khas **Shinichi Osawa**. *Next*, ada kolaborasi epik bersama **Chan**, **Thaithanium**, Ryohei dan **Edison Chen** lewat judul *hip-hop* provokatif **Love Me Hate the Game**. **MINMI** adalah kolaborator selanjutnya dalam **Lotta Love**, sebuah lagu *symphonic pop* dengan sentuhan *electro* dan *chopping* vokal. Dan akhirnya kita sampai pada *intermission* terakhir yang menandakan kemunculan lagu terakhir **Love to Live By** bersama **Chara**. Di sini m-flo mengangkat estetika *burlesque* yang *jazzy* dengan *bass* betotnya untuk menyajikan sebuah penutup yang sangat unik. (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. Issue No. 5
2. Love Don't Cry
3. Luvotomy
4. Stuck in Your Love
5. Current Affairs
6. Summer Time Love
7. Simple & Lovely
8. Picture Perfect Love
9. She Loves the Cream
10. Love Me After 12AM
11. Love Song
12. Love Long and Prosper
13. Love Me, Hate the Game
14. Lotta Love
15. People of Cosmicolor
16. Love to Live By

BELT-SAN ON RADIO

Ada sebuah kisah lucu saat Chris Peppler membawakan program radio rutinnya, Tokio Hot 100 di radio J-Wave. Saat ia sedang berbincang dengan seorang pendengar lewat telepon, terdengar tangisan anak kecil. Chris bertanya apakah itu anak sang ibu, yang dibalas dengan ya dan ia tak mampu membuatnya diam. Kemudian Chris menanyakan apakah sang anak menyukai Kamen Rider. Ia meminta sang ibu mengoper teleponnya kepada anaknya, dan kemudian berbicara dengan suara Belt-san! Tangis sang anak pun mereda seketika, dan ibunya pun mengucapkan terima kasih kepada Chris. Nice Drive, Krim!

CLICK to play demo

LUMINACE

crafTUNER (2016)

RE:PSYCHO

Serial: Vocaloid
Komposisi, Aransemen: Farhan Sarasin, Vesuvia, idoyklik, PG2125, Mixtrelle, Vamaera, aoWAVE, REDSHiFT
Vokalis: Rachie, Megurine Luka, Hatsune Miku, Friday, GUMI
Genre: Electropop, Pop, Pop Rock, Synthpop
Label: Indie

Kultur dari musik *doujin* yang mengedepankan semangat independen telah merebak ke seluruh dunia. Pergerakan musik yang awalnya lahir di Jepang ini menyebar ke penjuru dunia berkat keleluasan internet dan berbagai *fandom* terkenalnya yaitu **Touhou** dan *vocaloid*. *Vocaloid* sendiri menjadi salah satu garda terdepan dalam perkembangan musik *doujin* di luar Jepang. Banyak video lagu menggunakan vokal dari perangkat lunak *vocaloid* menjadi sensasi di internet. Yang paling populer tentu saja **Senbonzakura** yang berhasil meraih 100 juta *viewers* di YouTube.

Persebaran kultur ini juga merambah ke Indonesia dan salah satu nama yang paling populer di skena *vocaloid* Indonesia adalah **crafTUNER**. crafTUNER adalah perkumpulan artis, komposer, ilustrator, *web designer*, sampai fotografer. Grup lingkar kreatif ini juga berisi komposer terkenal seperti **aoWAVE**, **Farhan**, **idoyklik**, **Mixtrelle**, **PG2125**, **Vamaera**, **Vesuvia** dan juga komposer yang melejit di dunia Jejepangan saat ini yaitu **REDSHiFT**.

Memperingati tiga tahun crafTUNER, mereka kembali merilis album kompilasi ketiganya yang diberi nama **LUMiNACE** setelah sebelumnya mereka merilis **Re:Tuned** dan **Azuressence** yang menuai sambutan positif di sosial media. Album LUMiNACE terdengar berbeda dengan karya mereka sebelumnya karena mereka mempunyai visi pop yang besar. Hal ini mereka lakukan agar musik mereka bisa sampai ke telinga yang lebih luas lagi dan tidak membatasi dirinya dengan *genre vocaloid* saja. Sebagai buktinya mereka mengajak dua penyanyi *utaite* seperti **Friday** dan **Rachie**.

Lagu seperti **Rocket Heart** yang dibuat oleh Vamaera menunjukkan bahwa mereka tidak takut untuk menjadi pop. Musik *electropop* yang *catchy* dengan vokal gulali dari Friday terbukti ampuh untuk membuat pendengar mendengarkan lagu ini secara berkali-kali. Sound yang dipakai oleh **Yasutaka Nakata** dalam membuat *track electropop* yang mematikan untuk **Perfume** dan **MEG** muncul di lagu ini. **Skytears** yang dibuat oleh REDSHiFT membuka kembali kenangan *synthpop* 80'an dan musik pop 90'an yang dipengaruhi oleh R&B dan *chillout*. Nuansa **Pet Shop Boys** dalam album **Elysium** terasa sepanjang lagu, hanya saja akan lebih baik jika mereka memainkan lagu ini dengan vokal beneran alih-alih vokal robotik. Lagu ini juga menjadi langkah yang besar untuk *unit* ini karena mereka sebelumnya sering membuat lagu cepat dengan tensi yang tinggi.

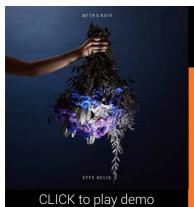
Dua karya Farhan, satu karya aoWAVE dan satu karya Mixtrelle mewakili sisi eksperimental yang menyenangkan dalam album ini. **KRiSTALiZED** bermain rapi dengan memasukkan *sound electro* ala **Towa Tei** dan **Shinichi Osawa** sebelum disambung dengan vokal dan orkestrasi yang terdengar eksperimental namun juga terdengar nyaman di kuping dalam waktu bersamaan. Nuansa *dreampop* dan *electro* yang digaungkan oleh **M83** pada album **Hurry Up, We're Dreaming** dimasukkan untuk menambah kualitas lagu. **Nasuta Cake wa Suki Da Yo!**" dipengaruhi oleh gerakan *indie-EDM* seperti **Porter Robinson**, **Madeon**, **Passion Pit** dan **Daft Punk**. *Beat electropop* yang bercampur dengan percikan *nu-disco* dan *shibuya-kei* membuat lagu ini cukup spesial dan *standout*. **Noir et Blanc** bermain lincah tanpa beban dengan desiran *synth* dan keyboard yang asyik dan seolah menjawab lagu Nasuta Cake buatan Farhan. **Nefirim** mengawinkan musik *chiptune* dan vokal **Hatsune Miku** yang saling menyahut satu sama lain sehingga menghasilkan kolaborasi yang pas.

Tidak semua lagu berjalan mulus dalam album ini, beberapa lagu seperti **Mukanjou no Graph** yang dikerjakan oleh **Vesuvia** dan Farhan dengan bantuan vokal dari Rachie terdengar sangat **GARNiDELiA** dan terlalu Jepang, sementara itu **Once Upon a Judgement Days** yang dibuat **idoyklik** terasa seperti lagu buatan **Hiroyuki Sawano** versi *symphonic rock*. **Broken Record Player** buatan **PG2125** terdengar sedikit usang karena memasukkan unsur *brostep* yang terhitung *outdated* dan sedikit tertebak polanya. Untungnya ia mengakali itu dengan memasukkan vokal robotik **Megurine Luka**.

Hampir semua materi di album ini terdengar berbeda dari album sebelumnya dan menunjukkan pendewasaan musik dari masing-masing komposer. Mereka juga ingin mencoba untuk bereksperimen dalam album ini namun masih dalam koridor *electropop*. Pada album ketiganya, crafTUNER seolah ingin keluar dari jalur *vocaloid* dan ingin musiknya diterima oleh seluruh lapisan masyarakat, bukan hanya penggemar *vocaloid* ataupun penyuka hal yang berbau Jepang di Indonesia. Terbukti dari sembilan lagu yang muncul hanya ada empat lagu yang menggunakan vokal robotik dari *vocaloid* sebagai vokal utamanya. LUMiNACE menjadi sebuah bukti bahwa mereka sudah siap untuk keluar dari zona nyamannya dalam skena musik doujin dan hasilnya menyenangkan dan berani. Semoga crafTUNER mampu bermain lebih dari ini di karya berikutnya. (**ikarifseiei**)

TRACKLIST

1. Kristalized
2. Kanjou no Graph
3. Once Upon a Judgement Day
4. Broken Record Player
5. Nefirim
6. Nasuta Cake wa Suki Dayo!
7. Rocket Heart
8. Noir et Blanc
9. Skytears

CLICK to play demo

STYX HELIX

MYTH & ROID (2016

Lagu opening Re:Zero
Komposer: Tom-H@ck
Aransemen: Tom-H@ck
Lirik: hotaru
Vokalis: Mayu

Oh, please don't let me die
Waiting for your touch
No, don't give up on life
This endless dead end

Kurutta tokei kizamu inochi
Koboreteku kioku no suna
Mebaeta omoi made
Nee konna ni akkenaku
Kiete shimau no
I wish I was there

Oh, please don't let me die
Waiting for your touch
Nidoto nani mo nakusanu you ni
Watashi wo wasurete hajimete "Restart"
No, don't give up on life
This endless dead end
Kimi wo kudaku kono kanashimi ga
Itsuka owarimasu you ni
For now I'll see you off

My time is spinning around
Your deep black eyes
I forgot what time it is
And our memories are gone...?

Amai kaori hanatsu
Tsuioku to iu na no wana
Sasoware toraware
Naze aragae mo sezu mata
Oborete shimau no
I wish you were here

Oh, never close your eyes
Searching for a true fate
Dokoka kieta ano nukumori wo
Oikake tsuzukete miushinau "Restart"
So, let us try again
From the very first time
"Kitto kitto" sou yatte ima mo
Munashii wa wo egaiteru
For now, see you again

...fading in, fading out...

I wish we were there

Ano hibi ni wa modorenai
Toki wa tsuyoku kanashiku tsuyoku
Tada tada susunde yuku dake "Restart"
No, don't give up on life
This endless dead end
Furikaeranai sonna tsuyosa wo
Dare mo mina enjiteiru
For now I'll see you off

And we'll die
Waiting for a new day
Nidoto...

And we'll start
Waiting for a new day
Kimi to...

Oh, please don't let me die
Kienai de ah...

MYTH & ROID

MYTH & ROID adalah sebuah musical unit beranggotakan Mayu (vokal), Tom-H@ck (programming) dan hotaru (lirik). Tom-H@ck sendiri bukan nama baru dalam industri anisong. Ia merupakan otak di balik musik-musik K-ON. Ia juga terlibat dalam berbagai anime dan game seperti Seikon no Qwaser, Fairy Tail, Hitman Reborn, Haganai, Dia no Ace, Gran Turismo 6 dan lain-lain. MYTH & ROID memulai debut mereka di anime Overlord.

RE:ZERO

Natsuki Subaru, seorang NEET, terdampar di sebuah dunia fantasi dan bertemu dengan Emilia. Di sana, Subaru dapat hidup lagi sehabis mati, dengan kembali muncul di satu titik tertentu. Hanya saja, ia tak boleh memberitahukan kekuatan ini pada siapapun, atau ia akan mati. Dengan ini, dimulailah petualangan Subaru bersama Emilia, Puck, Felt, Rem, Ram, dan kawan-kawan lainnya untuk mewujudkan dunia fantasi yang ideal.

CLICK to play demo

UNDINE

Kubota Mina (2008)

Lagu opening ARIA
Komposer: Kubota Mina
Aransemen: Kubota Mina
Lirik: Kawai Eri
Vokalis: Makino Yui (Jepang), Hayato Kaori (Portugis)

JAPANESE VER.

Hoho wo naderu
Yasashii kaze
Namioto ni, yurarete
Karada no naka
Hodokete yuku yo

Me wo tojite
Miete kuru
Kaze no yuku michi ga

Saa, kogidasou
Hikaru nami he
Egao ga, sugu, koboreru
Nee, tsutaeyou
Kono tokimeki
Kaze ni notte
Anata no moto he
Yuku wa, Undine

Kaze ga naide
Furikaereba
Yubae ni, terasare
Kokoro made mo
Somatte yuku yo

Miagereba
Hibiki dasu
Hoshi-tachi no uta ga

Saa, kogidasou
Haruka asu he
Minamo ni, yume, hirogaru
Nee, mitsukeyou
Mada shiranai
Takaramono wo
Anata to isshou ni
Sagasou, Undine

Sumiwataru sora he to
Tori ga habataku yo
Itsumo minareteta
Keshiki na no ni
Konna ni itoshiku
Omoeru nante

PORTUGUESE VER.

O vento que me faz
Carinhos no meu rosto
Ficando leve dentro do meu corpo
Sentido e balancando
O vai-vem das ondas

Nao precisa olhar
Sentindo vai achar
O caminho que o vento vai passar

E vamos nadar
O mar esta brilhando
O seu sorisso que eu preciso agora
Eu vou te mosrar
Como eu quero voce
E o vento vai me levar
Pra onde voce esta
Eu vo sim, Undine

O vento que parou
Me fez olhar pra tras
E de tardinha o sol que tingiu
Esse mundo e tambem
Ate o meu coracao

Voce precisa olhar
Nao os pes ma o ceu
As estrelas vao cantar a sua cancao

E vamos nadar
O mar esta esperando
Os meus sonhos estao na luz do mar
E vamos achar
Vem comigo procurar
Tesouro de amor
E sempre voce eu
Vou sim, Undine

Passarinhos vao voando
Pelo ceu que e tao azul
Eu ja sei isto, ja olhei
Varias vezes, mais porque?
Fascinada, acho lindo
Sinto tanto amor aque

KUBOTA MINA

Kubota Mina adalah komposer musik yang aktif dalam skena musik anime. Komposisi musiknya banyak mengandalkan permainan piano syahdu, string santai, dengan sedikit elemen electronica yang fluid. Ia berpartisipasi membuat lagu dalam anime ARIA, Kaleido Star, Kannazuki no Miko, Kyoshiro, to Towa no Sora, Gensosuikoden, A Letter to Momo, Photo Kano, dan yang terkini adalah Macross Delta.

ARIA

Di abad ke-24, manusia berhasil melakukan terraforming pada planet Mars, menjadikannya layak dihuni manusia walaupun permukaannya didominasi oleh lautan. Pada tahun 2301, Mizunashi Akari yang berasal dari Manhome (bumi) pergi ke Aqua (Mars) untuk mewujudkan mimpinya menjadi seorang Undine: pendayung gondola yang merangkap guide untuk turis di kota Neo-Venezia. Sebelum itu, ia harus berlatih di perusahaan Aria Company.

Utada Comes Home

Dia hilang saat dunia membutuhkannya, namun kini ia kembali. ikarifseiei menjalankan tugas mulia mengulas album terbaru Utada Hikaru, Fantôme. Apakah 5 tahun penantian terbayar dengan memuaskan?

Mungkin kisah **Utada Hikaru** sama seperti kisah **Aang** dalam serial **Avatar: The Last Airbender**. Di saat musik Jepang butuh ikon baru di era millenium, Utada datang dengan **First Love** yang terjual 8 juta kopi di Jepang dan menjadi album terlaris sepanjang masa. Prestasi tersebut terus dilanjutkan dengan album Utada berikutnya seperti **Distance** (4 juta), **Deep River** (3 juta), **Ultra Blue** (1 juta), dan **Heart Station**" (1 juta).

Tidak ingin berpuas diri di Jepang, ia menapakkan kaki ke Amerika dengan merilis dua album yaitu **Exodus** dan **This is the One** yang mendapat atensi positif di sana. Nama Utada kembali meroket di kalangan pecinta game dan *anime* dengan mengisi *soundtrack* **Kingdom Hearts** dan ketiga film **Rebuild of Evangelion**. Utada berhasil menjual 52 juta kopi dari album, *single* dan *home video*. Ia juga dikenal sebagai seorang *singer-songwriter* yang berani bereksperimen dengan berbagai macam genre seperti *ethereal wave*, *trip hop*, *new age*, *ambient*, tanpa takut kehilangan pendengarnya karena bisa ia olah dengan kemasan pop yang ringan.

Semua hal tersebut menjadikan Utada Hikaru sebagai legenda J-Pop di era millenium dan menjadi garda terdepan invasi musik Jepang ke telinga dunia. Tetapi di saat dunia membutuhkan karya Utada, ia menghilang. Di saat karir dunianya sedang menanjak Utada lebih memilih untuk menghentikan semua aktivitas bernyanyinya pada tahun 2011 dengan alasan kelelahan. Ia bekerja secara nonstop selama 12 tahun dan ingin beristirahat demi mencari kehidupan yang lebih luas lagi.

Ketika ia menghilang, skena musik Jepang telah berganti dan berubah secara drastis. Musik *soft* dan *deep* dari Utada digantikan dengan *lightstick* para *wota idol music* seperti **AKB48** beserta antek-anteknya. *Kawaii music* dengan segala keanehannya seperti **Babymetal** dan **Kyary Pamyu Pamyu**. Musik *anisong* dengan segala kerancuan pola musiknya. Serta para *boyband/girlband* binaan **LDH** seperti **J Sandaime Soul Brothers**, **E-Girls** dan **EXILE** dengan segala *bling*, *swag* dan keglamorannya. Rival Utada seperti **Namie Amuro** dan **Ayumi Hamasaki** juga terseok-seok di tengah gempuran musisi baru apalagi identitas kedua penyanyi tersebut sedikit memudar akibat terlalu banyak mengonsumsi musik barat.

Setelah penggemarnya terus memanggil namanya untuk kembali, Utada akhirnya memutuskan untuk kembali melanjutkan aktivitas musiknya pada April 2016 dengan *single* **Hanataba wo Kimi ni** dan **Manatsu no Tooriame**. Belum selesai publik tercengang dengan materi baru Utada yang lebih *stripped down,* ia kembali mengumumkan album barunya pasca Heart Station berjudul **Fantôme**, yang bermakna "hantu" dalam bahasa Perancis.

Utada membuat album ini bukan untuk sekedar merayakan kembalinya ia dalam industri musik, namun ia menjadikan album keenamnya sebagai refleksi dan bahan introspeksi dirinya sebagai seorang ibu dan istri. Album ini

Teks: ikarifseiei / Layout: mca_trane

juga ia buat sebagai bentuk penghargaan kepada sang ibu **Keiko Fuji (Utada Junko)** yang meninggal pada tahun 2013. Keiko Fuji sendiri menjadi *role model* Utada dalam bernyanyi secara lembut dan dalam karena ibunya merupakan penyanyi *enka* kenamaan.

Rasa terima kasih terhadap ibunya terpancar pada lagu pembuka album ini yaitu **Michi** yang mengambil aroma *dance-pop* era 90'an dengan pendekatan *synthpop* modern. Lirik seperti *"It's so lonely, so lonely/but i'm not alone not alone"* seolah menegaskan bahwa arwah ibunya akan terus menemani dan mendukungnya di jalan apapun yang ia pilih. Utada bernyanyi secara tegas layaknya lelaki dalam **Ore no Kanojo** dengan sentuhan *swing* dan *big band*, sebuah hal baru yang dicoba Utada. Ia mengambil perspektif lelaki dalam lagu ini (kata *"ore"* sering dipakai oleh lelaki dalam menyebut saya, *"ore"* akan terdengar sangat kasar jika dipakai oleh perempuan). Lagu ini seolah membuktikan bahwa Utada bisa bermain secara *gentle* tanpa harus kehilangan sisi feminimnya dengan suara dan aksen Perancis yang ia pakai.

Bentuk penghargaan terhadap ibu dan pasangan hidupnya sekarang terpatri dalam **Hanataba wo Kimi ni**. Lagu ini dibuat begitu damai tanpa perlu ada polesan musik yang menggebu-gebu di sana sini, bermodal *sound pop rock* yang sendu dan suara Utada yang lirih dan tulus sudah cukup untuk membuat orang yang mendengar lagu ini menitikkan air mata.

Kolaborasi yang fenomenal dapat ditemukan dalam **Nijikan dake no Vacation**. Ia mengajak salah satu legenda musik Jepang yaitu **Sheena Ringo** untuk bernyanyi bersama. Seperti yang diketahui bahwa Utada dan Sheena adalah dua nama yang dikenal oleh dunia ketika berbicara musik Jepang pada awal millenium. Dua diva ini bersatu dalam lamunan musik *pop rock, indie pop, new wave* dan *baroque pop*. Lagu yang bercerita tentang pelarian akan rutinitas hidup dan kejamnya dunia dibawakan dengan sangat manis oleh kedua diva ini. Vokal Utada yang halus berpadu dengan vokal Shina yang nyentrik seperti melambangkan dua sisi dalam kehidupan yaitu manis dan pahit.

Ningyo bermain dalam ranah *folk* yang atmosferik khas **Feist** dan **Cate le Bon** dan *surf pop* ala **The Beach Boys** untuk mendukung judul lagu yang bercerita tentang "manusia duyung". Utada bermanuver dengan *enka* dalam vokalnya dan menimbulkan kesan misterius dalam lagu sama seperti sosok "manusia duyung" yang penuh dengan mitos. Injeksi musik *latin, world music, jazz*, dan R&B disuntikkan dalam **Tomodachi**. Lagu kolaborasinya bersama **Nariaki Obukuro** dinyanyikan begitu lepas dan menggoda oleh Utada dan mengajak pendengarnya untuk bergoyang santai bersama sambil menikmati *groove* dari musik yang padat dan yakin.

Manatsu no Tooriame bermain di *slow tempo* dengan mengutamakan musik *mellow* yang mengedepankan piano dan orkestra. Pada bagian akhir lagu ia menambahkan nuansa *downtempo* dan cuilan *post-dubstep* ala **James Blake**. Lagu ini dengan sempurna mendefinisikan kata *calm after the storm*. Semangat *jazz rock, soft rock* dan R&B yang dipopulerkan oleh **Fleetwood Mac** muncul dalam **Kouya no Ookami**. Seperti judul lagunya, Utada memainkan vokalnya seperti serigala yang lapar akan mangsanya, terdengar seksi di awal tapi meyakinkan untuk menerjang pendengarnya dengan manuver vokalnya.

Sisi eksperimentalis Utada ditunjukkan dalam **Boukyaku** yang mendeskripsikan kematian dan *afterlife* dengan sangat gamblang. Demi mendukung suasana itu ia memakai *ambient, trip hop* dan *darkwave* dan mengajak *rapper* **KOHH** untuk bernyanyi seperti seseorang yang ingin dicabut nyawanya. **Jinsei Saikou no Hi** adalah apresiasinya terhadap musik *funk* dengan permainan musik yang simpel dan gembira sesuai dengan lagunya.

Utada kembali membuat pendengarnya menangis dalam **Sakura Nagashi**. Lagu yang dibuat Utada khusus untuk instalasi ketiga dari Rebuild of Evangelion ini menyajikan piano yang lirih dan juga lembut. Inspirasi dari musik klasik sangat ketara di album ini. Kesan khidmat dan khusyuk juga muncul dimana pada bagian *bridge*. Tempo lagu ini sedikit lebih cepat karna gebukan drum dan petikan gitar. Vokal Utada mencapai klimaks tertingginya pada Sakura Nagashi jadi wajar kalau tembang ini sangat sempurna untuk menutup perjalanan pribadi dari seorang Utada Hikaru dalam Fantôme.

FANTÔME

Utada Hikaru (2016)

CLICK to play demo

Serial: Rebuild of Evangelion
Komposisi, Aransemen: Utada Hikaru, Utada Teruzane, Miyake Akira
Vokalis: Utada Hikaru, Sheena Ringo, Nariaki Obukuro, KOHH
Genre: J-Pop, Pop, Jazz, Synthpop, R&B, Soul
Label: Virgin, Universal Japan

TRACKLIST

1. Michi
2. Ore no Kanojo
3. Hanataba wo Kimi ni
4. Nijikan dake no Vacation
5. Ningyo
6. Tomodachi
7. Manatsu no Tooriame
8. Kouya no Ookami
9. Boukyaku
10. Jinsei Saikou no Hi
11. Sakura Nagashi

DID YOU KNOW?

"Fantôme" adalah album pertama Utada Hikaru setelah kembali dari masa hiatusnya selama 5 tahun. "Fantôme" adalah album pertamanya di bawah bendera Universal Music Japan setelah label ia sebelumnya EMI Music Japan diakuisisi oleh Universal Music Japan pada tahun 2013.

“J-Pop dan Utada Hikaru menemui titik terbaiknya dan pulang ke rumah dalam Fantôme.”

Ada yang mengatakan bahwa sebuah album adalah ekspresi dan perasaan seseorang pada saat album tersebut dirilis, dan pernyataan tersebut sesuai dengan album keenam dari Utada. Album ini adalah album Utada yang sangat personal dan sangat dalam. Ia menjadikan momen album keenamnya sebagai kilas balik dari kehidupan yang ia jalani sepanjang enam tahun terakhir. Materi di album ini begitu jujur, tenang dan dalam tanpa harus terlihat *mellow* atau mendramatisir suatu hal lalu menumpahkannya ke dalam sebuah lagu. Semua terlihat apa adanya.

Musikalitas yang diusung dalam album ini menjadi satu poin penting dalam Fantôme, sebagaimana dikutip dari **Japan Times** bahwa album keenam Utada adalah antitesis dari skena musik Jepang sekarang yang terlihat terlalu beragam. Utada memakai ramuan musik Jepang di era 80’an dan 90’an dimana istilah J-Pop belum muncul dan musik Jepang pada saat itu sedang mencari jati dirinya dalam menghadapai arus musik barat yang begitu deras sehingga muncul *genre* yang menjadi cetak biru dari J-Pop seperti *city pop, new folk* dan *new music*. Maka dari itu Fantôme terdengar begitu autentik dan berkelas tanpa perlu tambahan yang terdengar artifisial.

Ia meninggalkan hingar bingar musik dunia dan lebih memilih untuk memfokuskan dirinya ke dalam musik Jepang, untuk itu bahasa yang dipakai pada judul lagunya semuanya dalam bahasa Jepang. Fantôme adalah bentuk perlawanan terhadap kemapanan musik Jepang yang menjemukan karena maraknya *idol* dan *anisong* yang terus menggusur musik yang jauh lebih bagus di tangga lagu. Perlawanan yang ia lakukan benar-benar berhasil sehingga Fantôme terdengar sangat *original* untuk ukuran album Jepang karena tidak ada yang bisa membawakannya secara utuh dan indah selain Utada.

Dengan segala estetika dan konsep yang ia usung, wajar jika Fantôme adalah karya terbaik dari Utada Hikaru. Bukan karena ia pulang ke rumah penggemarnya, tetapi ia mampu membalikkan skena musik Jepang yang sudah masuk ke zona nyaman secara keseluruhan tanpa harus berteriak lantang atau membuat musik yang sangat eksperimental dan *njelimet*. Ia masih terlihat *nyeni* tanpa harus merubah *sound*nya secara 180 derajat.

Penguatan akan melodi, tatanan lagu dan vokal adalah hal yang hilang dari musik J-Pop saat ini dan Utada membawakannya kembali dalam Fantôme. Sebelas lagu yang dibawakan oleh Utada adalah sebuah konsep revolusioner dari J-Pop dan membalikkan asumsi bahwa J-Pop bukanlah sebuah pop artifisial dengan segala *make-up* dan *kawaii culture*. Melalui Fantôme, ia ingin menegaskan bahwa J-Pop adalah sebuah kultur, sebuah seni, sebuah pandangan, sebuah pemikiran dan emosi orang Jepang dalam medium lagu dan partitur nada. Fantôme adalah momen ketika J-Pop menemui makna aslinya dan dieksekusi dengan sempurna oleh Utada Hikaru.

J-Pop dan Utada Hikaru menemui titik terbaiknya dan pulang ke rumah dalam Fantôme. *Okaerinasai, Hikki-chan.*

7 MUSISI INDONESIA YANG DIKONTRAK LABEL JEPANG

Teks & Layout: mca_trane

SANTAMONICA (Victor Entertainment)

Pasangan suami-istri **Anindita** dan **Joseph Saryuf** membentuk **Santamonica** dan merilis album **Curiouser And Curiouser** di tahun 2009. Tak hanya laku di Indonesia, album ini juga berhasil menembus Jepang lewat label **Victor Entertainment.** Sebuah pencapaian yang luar biasa untuk band yang setia di jalur *indie*.

PROTOCOL AFRO (Moorworks)

Band asal Jakarta ini melabeli musik mereka sebagai *"inconsistent pop"*, mengkombinasikan gaya *post-punk revival* dengan melodi *indie pop/rock*. Di Jepang, mereka tergabung dalam label **Moorworks**, dimana lagu **Music (Dance With Me)** berhasil mendapatkan *spotlight* di majalah **P+M Magazine**.

IKKUBARU (Maltine Records, Hope You Smile Records)

Salah satu penganut aliran *city pop revival* ini pertama kali mencicipi industri musik Jepang lewat *netlabel* **Maltine Records** bersama dengan **tofubeats**. Mereka kemudian membentuk label sendiri, yaitu **Hope You Smile Records**. Ikkubaru pun aktif mengadakan tur di Jepang dan menulis lagu untuk musisi seperti **Especia** dan **Hoshino Michiru**.

HONEYBEAT (Tanukineiri Records)

Band *jazz pop* yang merajai pensi dan festival Jejepangan Indonesia, **HoneybeaT** pun telah harum namanya di Jepang. Digandeng *netlabel* **Tanukineiri Records**, HoneybeaT merilis berbagai *single*, EP dan album seperti **Winner's Identity**, **Sky Fishing**, **Lights Off**, **Unit 109**, dan yang terbaru adalah **Electrified Nite.**

TOKYOLITE (Tanukineiri Records)

HoneybeaT tidak sendirian di label Tanukineiri karena mereka juga ditemani oleh **Tokyolite**. Tanukineiri punya peran penting bagi Tokyolite dimana mereka membantu mempromosikan band *jazz/funk* tersebut baik dalam bentuk *endorsement* maupun rilisan album *remix*. Baru-baru ini pun Tokyolite baru melaksanakan tur Jepangnya.

THE_AIU (Space Shower Music)

Apa yang terjadi saat **Aiu Ratna** memutuskan untuk berpisah dengan **Fedi Nuril** dkk. dari band **Garasi**? Dalam sebuah *twist* yang cukup aneh, Aiu tiba-tiba muncul di Jepang dengan band *punk rock* barunya **The_AIU**. Kali ini ia menggandeng **Sohichi** dan **Jesse**. Mereka merilis album **Minority** lewat **Space Shower Music**.

JOEY ALEXANDER (Victor Entertainment)

Ah, *jazz prodigy* **Joey Alexander** menjadi musisi Indonesia pertama yang berhasil menembus nominasi **Grammy** dan *chart* **Billboard 200**. Keponakan dari **Nafa Urbach** ini merilis album pertamanya, **My Favorite Things** di tahun 2015. Victor Entertainment merilis album tersebut di Jepang, dan menjadi label yang menaunginya di negeri Sakura.

one band job.

Teks: ikarifseiei / Layout: mca_trane

Band Radwimps membuktikan diri mereka sebagai sebuah band serba bisa. Mereka bertanggung jawab membuat semua musik yang ada di anime Kimi no Na wa. Band yang dipimpin vokalis serbabisa Yojiro Noda ini menciptakan scoring film dan juga theme song dalam anime ini. Nggak keteteran tuh? ikarifseiei mencari tahu.

Mengerjakan sebuah musik untuk film bukanlah sebuah hal yang mudah. Berbagai macam pendekatan dan eksplorasi terhadap film yang akan dikerjakan wajib dilakukan agar adegan dan dialog yang muncul bisa menyatu dengan alunan musik, untuk menambah pengalaman dalam menikmati film tersebut.

Biasanya sebuah musik untuk film atau *scoring* dikerjakan oleh seorang komposer yang ahli dibidangnya. Entah itu komposer musik klasik sampai ke komposer musik *electro* tidak masalah, asal ia tahu dimana titik temu yang pas antara musik dan adegan film. Kemampuan untuk *scoring* tidak terbatas pada komposer saja tetapi beberapa grup musik juga diberi kepercayaan untuk mengisi scoring suatu film, seperti **The Chemical Brothers** dengan film **Hanna** dan juga band *alternative rock* asal Jepang **Radwimps** yang diberi kepercayaan untuk mengisi musik dalam film garapan **Makoto Shinkai** berjudul **Kimi no na wa**. Shinkai menjelaskan ia memilih band yang digawangi oleh **Yojiro Noda**, **Akira Kuwahara**, **Yusuke Takeda** dan **Satoshi Yamaguchi** ini karena ia suka dengan musik yang dibawakan Radwimps. Maka dari itu ia memberikan tantangan untuk mengerjakan *scoring* dan musik untuk film Kimi no na wa.

Keputusan Shinkai untuk memilih Radwimps sangat tepat karena mereka mempunyai vokalis sekaligus otak dibalik grup ini, yaitu Yojiro Noda. Di luar Radwimps, Noda adalah seseorang yang terkenal sangat eksperimental, terbukti dengan proyek solo darinya yaitu **illion** yang memainkan musik *experimental-electro* seperti **Thom Yorke** dan **Boards of Canada**. Kemampuan Noda dalam memainkan karya-karya instrumental dalam illion dibawa dan diadaptasi oleh rekan-rekan bandnya dalam mengerjakan musik untuk film ini.

Nomor *experimental-electro* hadir pada **Kieta Machi**, **Kioku wo Yobiokosu Taki**, **Toshokan**, dan **Ryokan no Yoru**. **Kuchkamikaze Trip** seperti mengawinkan *new age*, *trip hop* dan *ambient*.

Syukurlah musik Radwimps secara keseluruhan juga menonjolkan *blues* dengan notasi dan melodi menyerupai *jazz rock* sehingga nomor seperti **Mitsuha no Tsugaku**, **Itomori Koukou**, **Hajimetano Tokyo**, **Akogare Cafe**, **Okudera Senpai no Theme** dan **Futari no Ihen** mampu dieksekusi dengan baik dan memberikan citra pedesaan dan perkotaan lewat alunan musik.

Nomor-nomor yang didominasi

Artikel ini juga bisa dibaca di repsychoo.com

RE PSYCHO

oleh orkestra seperti **Goshintai**, **Date**, **Akimatsuri**, **Hida Tanhou**, **Chouchou Settoku**, **Mitsuha no Theme**, **Kataware Doki** dan **Date 2** sangat menopang suasana film dan mampu memberikan efek tenang bagi siapapun yang mendengarkannya, baik yang sudah menonton filmnya maupun yang belum. Permainan musik yang dihadirkan pada **Sakusen Kaigi** terdengar seperti musik Radwimps pada umumnya: terdengar, asyik dan kompleks.

Lagu yang mempunyai vokal seperti **Yumetourou**, **Zenzenzense**, **Sparkle** dan **Nandemonaiya**. Lagu pembuka Yumetourou dengan mantap memainkan *power pop* yang ekletik. Zenzenzense memainkan nada *alternative rock* yang *catchy* dengan *chorus* yang besar dan melodius untuk bernyanyi bersama, seolah menggabungkan **U2** dan **Bump of Chicken** dalam satu panggung. Dua nomor *mellow* seperti Sparkle dan Nandemonaiya dibawakan dengan penuh penghayatan. Cuilan *beat* elektrik juga menyelimuti ditengah megahnya lagu. Nandemonaiya juga sedikit terinspirasi oleh *shoegaze* dalam penyajian musiknya. Lirik puitis dan dalam yang muncul dalam keempat lagu tersebut juga mampu membangkitkan kesedihan dan rasa rindu meski dibawakan dengan nada cepat sekalipun. Boleh jadi keempat lagu tadi merupakan lagu romantis terbaik yang mereka pernah rekam.

Kualitas album ini direkam dan ditata dengan baik oleh sound engineer peraih dua **Grammy Awards** bernama **Tom Lord-Alge** yang sebelumnya pernah menata suara untuk **Weezer**, **OK Go**, **One OK Rock**, **Manic Street Preachers**, **Sum 41**, dan **Blink-182** sehingga sisi *alternative rock* dan sisi orkestra menyatu dengan sangat baik dan jernih.

Proyek *soundtrack* film pertama Radwimps mampu mereka bawakan dengan halus dan sangat sesuai dengan tema dan adegan film yang bercerita tentang *love lost*. Hal ini juga didukung oleh kemampuan Yojiro Noda yang terbiasa dengan musik instrumental dan *experimental* sehingga musik instrumental yang ada terdengar luwes dan mampu memancing emosi bagi yang sudah menonton filmnya. Peranan Shinkai dalam mengarahkan musik yang dibuat Radwimps berhasil membuat musik yang ada di dalam album ini terlihat hidup dan memberikan *impact* tanpa harus melihat filmnya terlebih dahulu. *A great achievement for Radwimps*.

YOUR NAME

Radwimps (2016)

CLICK to play demo

Serial: Kimi no Na wa
Komposisi, Aransemen: Noda Yojiro, Kuwahara Akira, Takeda Yusuke
Vokalis: Noda Yojiro
Genre: Soundtrack, Score Music, Alternative Rock
Label: EMI Records

TRACKLIST

1. Yumetourou
2. Mitsuha no Tsugaku
3. Itomori Koukou
4. Hajimeteno Tokyo
5. Akogare Café
6. Okudera Senpai no Theme
7. Futari no Ihen
8. Zenzenzense – Movie Version
9. Goshintai
10. Date
11. Akimatsuri
12. Kioku wo Yobiokosu Taki
13. Hida Tanhou
14. Kieta Machi
15. Toshokan
16. Ryokan no Yoru
17. Goshintaie Futatabi
18. Kuchikamizake Trip
19. Sakusen Kaigi
20. Chocho Settoku
21. Mitsuha no Theme
22. Mienai Futari
23. Kataware Doki
24. Sparkle – Movie Version
25. Date 2
26. Nandemonaiya – Movie Edit
27. Nandemonaiya – Movie Version

EVENT
cosplay & event report

FOUR GET ME A NOTS

FOUR GET ME A NOTS

BANDUNG GIG 2016

Band pop punk asal Jepang, FOUR GET ME A NOTS, telah menginjakkan kakinya di Indonesia. Setelah menjalani rangkaian tur di kota Jakarta, Lampung dan Malang, selanjutnya band yang terdiri dari Yasunori, Abe dan Chie ini menyambangi kota Bandung, tepatnya di pelataran kampus UPI tanggal 8 September kemarin. Kru AMH Magz berkesempatan mewawancarai personil FGMAN yang sehari sebelumnya mengadakan pagelaran akustik eksklusif di restoran Marlo Kitchen by Chef Norman. Yuk mengenal lebih dekat seperti apa musik FGMAN dan pengalaman mereka selama berada di Indonesia.

TEKS & LAYOUT: MCA _ TRANE
FOTO: MCA _ TRANE, IKARIFSEIEI

Ini pertama kalinya FOUR GET ME A NOTS mengadakan tur Indonesia. Apa alasannya memilih Indonesia?

Yasunori: Berdasarkan data dari PV terbaru kami, 80% penonton dan komentarnya berasal dari Indonesia. Di media sosial Facebook dan Twitter juga banyak yang merekues FGMAN datang ke Indonesia. Begitu ada yang menawarkan tur, pergilah kami ke Indonesia.

Apa kesan-kesan atau kejadian menarik di berbagai kota?

Yasunori: Kami senang karena bisa bertemu fans dan bernyanyi bersama. Itu sangat berkesan bagi kami. Setiap kota punya suasana dan bahasa daerah yang berbeda dengan di Jepang dan menurut kami itu sangat menarik.

FOUR GET ME A NOTS telah mengunjungi beberapa kota di Indonesia. Adakah perbedaan antara musik pop punk Indonesia dengan pop punk Jepang?

Yasunori: Sebenarnya sulit menentukan perbedaan antara musik pop punk Jepang dengan Indonesia karena kami menyukai musik pop punk apapun. Band-band Indonesia yang manggung bersama kami punya melodi yang mirip-mirip, jadi sulit sekali mencari perbedaannya.

Siapa saja musisi yang menjadi influence dari FOUR GET ME A NOTS?

Yasunori: Laruku dan Hi-Standard.
Chie: Kalau saya musik instrumental.
Abe: Saya musik punk seperti NOFX.
Yasunori: Saya cukup condong ke J-Pop ya. Namun dari perbedaan influence tersebut kami menggabungkannya sehingga menjadi FOUR GET ME A NOTS yang sekarang.

Dari mana FOUR GET ME A NOTS mendapatkan inspirasi untuk lagunya?

Chie: Dari saya sendiri, biasanya mendapatkan inspirasi dari film, anime,

bahkan saat sedang mandi. Biasanya saat saya rileks saya mendapatkan inspirasi.

Kenapa kebanyakan lagu FOUR GET ME A NOTS berbahasa Inggris? Apakah tidak terpikir untuk menulis lagu berbahasa Jepang?

Yasunori: Selama ini kami menciptakan lagu berbahasa Inggris, kami merasa lagu tersebut lebih indah dan cocok dengan melodinya. Kami juga memikirkan untuk membuat lagu berbahasa Jepang, namun masih belum merasa cocok. Jika kami berhasil membuatnya, tentu akan kami kabarkan.

Apa yang diharapkan oleh FOUR GET ME A NOTS kepada fans di Bandung?

Yasunori: Semoga kita bisa nyanyi dan dansa bersama sampai kepanasan.

Apakah FOUR GET ME A NOTS berencana membuat album baru?

Yasunori: Sekarang kami sedang dalam proses pembuatan album baru untuk tahun depan.

Selama tur di Indonesia, kota mana yang paling berkesan?

Yasunori: Sulit sekali menentukannya karena animo tiap kota berbeda-beda, namun banyak fans di tiap kota yang menantikan kehadiran kami. Bisa bernyanyi bersama fans, itu sudah jadi pengalaman yang berkesan.

Apakah perbedaan audiens di Indonesia dengan di Jepang?

Abe: Di Indonesia para fans senang bernyanyi bersama, berbeda dengan di Jepang yang kebanyakan malu-malu.

Lagu FOUR GET ME A NOTS mana yang menjadi favorit masing-masing member?

Yasunori: Di Lampung kami memainkan lagu yang lembut tapi para fans sangat bersemangat.
Chie: Pertama kali ke Jakarta membawakan Heroine, senang sekali karena banyak yang tahu liriknya dan mereka bernyanyi bersama.
Abe: Saya suka Firm Resolution karena lagu ini keras.

Selama di Indonesia, adakah band lokal yang disukai?

Yasunori: Sebelumnya kami kurang tahu tentang band-band dari Indonesia. Tapi di Malang ada staf yang menemani kami, selalu menyanyikan lagu dari Brigade. Itu kami suka.

Pertanyaan terakhir, apakah arti musik bagi FOUR GET ME A NOTS?

Yasunori: Musik adalah sesuatu yang tidak boleh hilang dari hidup kami.

FOUR GET ME A NOTS

FESBUKAN 5

Teks & Foto: ikarifseiei
Layout: mca_trane

Kampus Universitas Padjajaran Jatinangor, 9 Oktober 2016

Festival Budaya dan Pendidikan Universitas Padjadjaran atau **Fesbukan** telah memasuki tahun kelimanya. Acara yang diselenggarakan oleh **Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang (HIMADE)** UNPAD ini diselenggarakan pada tanggal 9 Oktober 2016. Acara tahunan ini menampilkan banyak sisi dari kebudayaan Jepang mulai dari kebudayaan pop sampai kebudayaan tradisionalnya. Kebudayaan tradisional tampak jelas dalam sesi foto tradisional dengan menggunakan *kimono* dan sesi kebudayaan pop ditunjukkan dalam lomba *cosplay* dan *performance* band yang kebanyakan diisi oleh band yang membawakan lagu yang terkenal di komunitas Jejepangan.

Tidak hanya itu, Fesbukan UNPAD juga menghadirkan bintang tamu yang lebih besar dari tahun sebelumnya. Tidak tanggung tanggung mereka memboyong **Hiroaki Kato**, **Y-Boyz** dan **Lumina Scarlet** sebagai *lineup* utama event yang dilaksanakan di Pelataran Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran, Jatinangor. Meski diguyur hujan tetapi penonton tetap saja menikmati penampilan bintang tamu pada hari itu dan tentu saja mengagumi penampilan Hiroaki Kato yang memukau penonton dengan aksi panggungnya serta penampilan *shamisen* yang dibawakan tanpa *microphone* yang membuat acara Fesbukan terasa semakin hangat dan benar-benar terasa seperti di Jepang.

Gojako Day

Artikel : Fajar NH

Belum Tau Gojako Day? Yuk simak curhatan para guest Gojako Day terlebih dahulu.

https://www.youtube.com/watch?v=J9slx1U2PuA

Pada tanggal 25 September 2016, event pop culture dengan konsep yang unik dan berani melawan arus yaitu Gojako Day atau kependekan dari Gombong Japan Korean Day dilaksanakan di SMP Pius Bakti Utama, Gombong.

Konsep event ini adalah menggabungkan dua kultur modern yang lagi ngetrend diantara pecinta J-Pop dan K-Pop. Dari sisi K-Pop, Gojako Day menyelenggarakan Dance Cover Competition. Sedangkan untuk Sub Jepangnya Gojako Day mengadakan kompetisi cosplay.

Tujuan event ini adalah menyuguhkan event yang berbeda dari event – event pada umumnya. Variasi yang baru dimana para pecinta K-pop dan J-Pop berada pada satu event dan saling bertukar pandang pada kedua culture tersebut.

Selain itu dengan adanya Gojako Day J-pop lover maupun K-pop Lover tidak perlu jauh-jauh untuk pergi ke kota besar. Karena dengan adanya Gojako Day, ketua panitia juga berharap mereka yang berada di kota besar datang ke kota Gombong.

Event spektakuler ini mendatangkan guest yang sangat spesial, antara lain **Yukitora Keiji**, **Risky Sookyo, Bintang Ockland, Arighi Raka,** dan **Yuanfi.** Selain itu performer kece juga dihadirkan untuk menghibur para pengunjung yaitu ada **Elite 5, C.I.D, dan Michelle Band** dan juga ada lokal perform dari **Victory Dance Crew dan Lemon Biscuit.**

Opening Ceremonial dalam event ini sangat luar biasa, yaitu menggunakan kelompok marching band dari SMP Pius yakni kelompok Gita Patria. Suara tersebut membangkitkan rasa penasaran penduduk sekitar untuk menyaksikan pagelaran Gojako Day.

Para pengunjung bisa bertemu dengan para guest star pada saat sesi meet & greet. sntusiasnya begitu luar biasa. Satu jam lebih terjadi interaksi tanya jawab dan sesi foto bareng.

Suasana gedung penuh dengan sorakan chant saat para dance cover menari 48 Family. Begitu juga saat para dance Cover K-Pop menunjukan aksinya.

Ada banyak kompetisi di Gojako Day , selain dance cover dan cosplay. Ada juga lomba karaoke, dan kameko kontes .

Afzhar Takaishi selaku ketua panitia mengatakan "Saya ingin membuat event yang berbeda dari biasanya. Saya pengen mencoba hal baru, karena beberapa kali saya melihat event k-pop juga antusias mereka sangat luar biasa. Selain itu saya juga pengen mempromosikan kota Gombong supaya banyak yang datang ke Gombong. Saya juga berharap Gojako Day bisa menjadi event Tahunan di Gombong."

Panitia mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah membantu berjalannya Gojako Day dari awal hingga akhir. Temen-temen juga bisa melihat foto-foto Gojako Day dengan hastag #gojakoday.

Para juara dalam kompetisi Gojako Day

DANCE COVER COMPETITION

Juara 1 : Crown
Juara 2 : Wall X
Juara 3 : Electra Vier
Juara Favorit : Mochi Ramen
The Best Jpop : Galaxias
The Best Kpop : Vrame

KARAOKE KOMPETITION

Juara 1 : Kenant
Juara 2 : Mizuki Rae
Juara Favorit : Daniel

COSPLAY PARADE

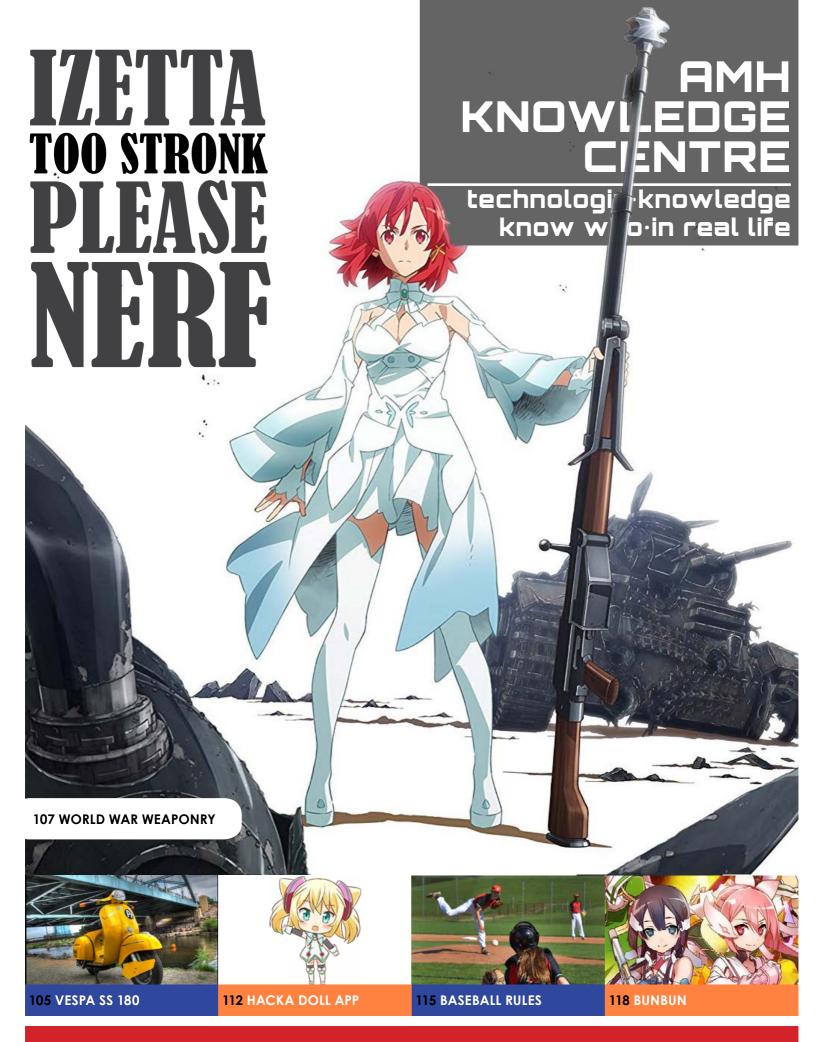
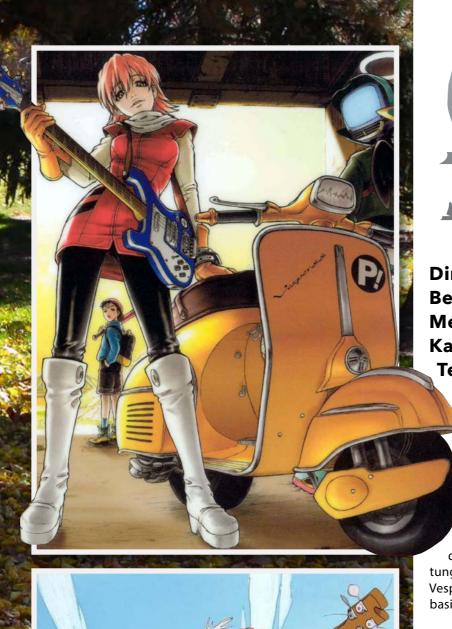
Juara The Best : Saitou
Juara Favorit : Wawan

KAMEKO KONTES

Juara The Best : Lionel

Untuk Keseruan Event Gojako Day bisa diliat pada highlight berikut ini.

https://www.youtube.com/watch?v=iocCve8dP6U

IZETTA
TOO STRONK
PLEASE
NERF
AMH
KNOWLEDGE
CENTRE
technologi·knowledge
know who·in real life

Dimensi: 1770x670x1045mm
Berat: 116kg
Mesin: 181.2cc 2-tak pendingin udara
Karburator: Dell'Orto SI 27/23
Tenaga: 10hp
Kecepatan maks: 105kpj
Transmisi: Manual 4-percepatan
Kopling: Basah, plat ganda
Tanki bensin: 9l
Konsumsi: 2.5l/100km (40km/l)

Kamu fans setia FLCL dapat mengingat dua hal nyentrik dari Haruhara Haruko: Gitar Rickenbacker 4001 dan juga Vespa tunggangan kesayangannya. Vespa milik Haruko bukan sekedar Vespa-Vespaan, namun sebuah Vespa betulan yang mengambil basis model Vespa Super Sport 180.

Super Sport 180 alias 180SS, merupakan varian Vespa produksi Piaggio yang rilis tahun 1964 di Paris. 180SS didapuk sebagai pengganti GS160 yang sudah uzur. Namun sayangnya konsumen masih lebih menyukai bentuk GS160 yang lebih indah, sehingga penjualan 180SS tidak sebagus seri sebelumnya. Konon importir dari Indonesia harus memodifikasi 180SS dengan memberinya cat *duo tone* untuk menarik perhatian pembeli lokal.

Vespa 180SS memiliki dimensi yang tak jauh berbeda dengan Vespa GL karena mengambil bodi dari seri tersebut. Bentuk lampu tetap sama yaitu trapesium dengan klakson kerang, begitu pula dengan lampu belakang. Terdapat toolbox yang bisa langsung diakses pengemudi. Ban serep ada di box kiri, sementara box kanan menjadi rumah untuk mesin GS160 yang di-*bore up* ke 181cc. Dengan tenaga 10hp, Vespa 180SS bisa mencapai kecepatan maksimum 105kpj, atau 120kpj kalau si pengemudi orangnya tegaan.

Tak dipungkiri Vespa merupakan sebuah kendaraan ikonik yang sempat mewarnai jalanan Indonesia. Dulu nenek saya punya satu, dan om saya punya satu. Saat ini Vespa klasik lebih banyak dimiliki oleh kalangan fanatik saja, dan walaupun seri baru Vespa terus bermunculan, penggunanya masih kalah dengan skuter matik Jepang. Tapi fakta tetap tak terbantahkan: Vespa tetap melekat di hati masyarakat. Inilah mengapa dalam kamus slangnya Debby Sahertian, istilah lambat tidak dikonotasikan dengan Vespa, melainkan Lambretta. (**mca_trane**)

World War Weaponry

Shuumatsu no Izetta adalah anime original produksi Ajiado. Mengambil latar perang dunia kedua dalam balutan fantasi. Di versi perang dunia ini selain nama-nama negara yang disamarkan agar tidak menyinggung langsung dengan negara asli di dunia nyata, masih ada satu penyihir yang tersisa yaitu Izetta. Penyihir ini semenjak kecil adalah teman dari putri kerajaan Eylstadt, Finé. Saat kerajaan ini diserang Germania, Izetta ingin membantu Finé mempertahankan kerajaan dan rakyatnya.

Namun artikel kali ini tidak mengulas animenya, melainkan berbagai persenjataan yang muncul dalam Shumatsu no Izetta. Meski dengan elemen fantasi, staff yang mengerjakan tidak main-main dalam melakukan riset persenjataan. Mulai dari senjata laras panjang, pesawat dan tak lupa juga tank. Masih mirip dengan sejarah di dunia asli, beberapa persenjataan sisa era perang dunia pertama memang digunakan pada awal mula perang dunia kedua.

Sejumlah kendaraan dianimasikan menggunakan CG. Studio Orange yang bertanggung jawab mengurusi animasi CG dalam Izetta. Kualitasnya juga bagus, tak kalah dengan seri GuP. Namun bedanya kali ini adalah perang sungguhan jadi beberapa akan meledak dan hancur. Pastinya akan memakan korban jiwa. Penonton yang suka dengan peralatan dan kendaraan perang sebaiknya tidak melewatkan seri ini. (**omega8719**)

PTRS-41

Senjata laras panjang *anti-tank* kreasi Uni Soviet. Menggunakan kaliber 14mm. Diproduksi sekitar tahun 1941. Dengan panjang keseluruhan 2.1m, senjata ini memiliki berat 46kg. Dalam satu magazine berisi 5 peluru. Peluru yang ditembakkan mampu melesat sejauh 1,8km dengan kecepatan 1010m/s.

Namun bila digunakan untuk kendaraan lapis baja, target harus berada dalam jarak 500m. Lapisan baja juga harus kurang dari 25mm. Lebih dari itu sudah kesulitan untuk menembus. Oleh karena itu senjata ini sudah mulai jarang digunakan setelah tahun 1943 karena mulai bermunculan *medium* dan *heavy tank* dengan lapisan baja lebih dari 50mm. PTRS-41 kemudian digunakan untuk menghancurkan target lunak lainnya pada jarak jauh.

Mempunyai saudara yang dinamai mirip yaitu PTRD-41. Perbedaan utama, senjata *anti-tank* yang ini adalah *single bolt action*. Cuma ada satu peluru sehingga perlu diisi ulang manual setiap kali menembak. PTRD-41 lebih banyak digunakan karena mekanismenya lebih sederhana, jadi murah dan mudah untuk diproduksi massal.

Junker Ju 52

Pesawat kargo dan transportasi yang dikembangkan pabrikan Junkers. Menggunakan 3 mesin baling-baling, pesawat berbobot 6,5 ton ini bisa mencapai kecepatan 265km/h. Mulai dikembangkan sejak 1930, versi produksi mengudara pada 1932. Pesawat ini mendapat julukan "Tante Ju."

Meski sebetulnya pesawat kargo, tapi dalam jumlah kecil pernah juga dipakai sebagai pengebom. Tidak maksimal karena daya jelajah terlalu pendek dan bom yang bisa diangkut cuma 1,5 ton. Pesawat ini sebagai pengebom cuma beroperasi sampai tahun 1939. Jerman telah mengembangkan pesawat yang didedikasikan untuk tugas pegeboman lebih baik. Total produksi seluruh varian berkisar 4.800 unit.

Ada unit VIP yang dibuat khusus untuk Hitler. Kurang lebih pesawat kepresidenan. Sayangnya tidak ada foto interior versi VIP ini. Mungkin karena rahasia negara saat itu. Jadi tidak tahu apa saja yang dimasukkan dalam pesawat agar Hitler menjadi nyaman selama perjalanan.

Heinkel He 111

Pesawat pengebom ukuran medium dengan berat kosong 8,6 ton produksi Heinkel. Mulai dikembangkan sejak tahun 1935 dari basis pesawat penumpang dan melalui berbagai penyempurnaan. Dengan menggunakan dua mesin baling-baling, pesawat ini mampu melaju hingga 270km/h, yang saat itu untuk ukuran pesawat pengebom termasuk cepat. Mampu menjelajah sejauh 1.950km.

He 111 menjadi andalan Jerman untuk memperlemah pertahanan dengan menghancurkan parit, lokasi artileri ataupun pabrik industri yang memproduksi senjata perang. Tercatat diproduksi sebanyak 7.300 unit dalam berbagai varian.

Pesawat ini mampu mengangkut bom dengan berat total 2 ton di dalam badan pesawat. Ditambah 1,5 ton yang digantung pada sayap. Selain bom, pesawat ini juga bisa digunakan untuk transportasi kargo barang semisal suplai medis. Juga ada varian yang dikembangkan untuk melepaskan torpedo ke air. He 111 dipersenjatai 2 *machine gun* 7,92mm untuk pertahanan diri dan 2 lainnya untuk *ground support*.

Lahti L-39

Ini adalah senjata laras panjang *anti-tank* kreasi Finlandia. Kali pertama diluncurkan pada tahun 1939. Dengan kaliber 20mm, L-39 mampu menembus lapisan baja setebal 30mm pada jarak 100m. Bobotnya yang mencapai 50kg dan panjang 2,2m membuat senjata ini harus dioperasikan minimal 2 orang.

Namun perkembangan lapisan baja pada tank terlalu cepat sehingga semua jenis *anti-tank rifle* menjadi mandul dengan lapisan baja lebih tebal dari 40mm. Terlalu riskan untuk digunakan pada jarak lebih dekat. L-39 jadi digunakan untuk target lainnya yang lebih lunak ditembus seperti mobil transportasi ataupun untuk membidik jarak jauh. Spesifikasi menyebutkan bisa mengenai target hingga 1,4km dengan kecepatan peluru 790m/s. Dengan kecepatan peluru ini bila mengenai tubuh manusia, minimal putus ataupun lubang besar menganga di perut. Jadi tidak perlu membidik kepala.

Untuk versi yang digunakan Izetta mengambil inspirasi dari L-39 yang skalanya diperbesar sekitar 2 kali agar terlihat lebih masuk akal untuk ditunggangi. Dilakukan berbagai modifikasi antara lain bipod yang dihilangkan karena memang tidak digunakan di tanah. Ditambahkan pula gagang mirip kemudi sepeda, lengkap dengan tuas rem sebagai pemicu tembakan.

Panzerkampfwagen III

Light tank andalan Jerman saat permulaan perang dunia kedua. Sering disebut sebagai Panzer III untuk mudahnya. Jumlah produksinya selama masa perang sekitar 15.000 unit dalam berbagai varian. Kemudian disusul dengan Panzer IV, kedua mesin perang ini mampu mendobrak pertahanan negara yang ingin diduduki dengan mudah. Awal perang dunia kedua banyak negara yang tidak siap apalagi Panzer III dan IV memiliki kecepatan lebih tinggi dibandingkan kendaraan lapis baja negara lain. Dengan bobot lebih dari 23 ton, monster baja ini bisa melaju hingga 25km/h di tanah, dan 40 km/h di jalanan.

Lapisan baja bagian depan dan samping untuk varian awal setebal 15mm. Seiring perkembangan perang mulai ditambah menjadi 30mm hingga varian akhir menjadi 50mm. Kanon awal pun cuma kaliber 3cm, lalu dikembangkan menjadi 5cm dan final adalah jenis mortar 7,5cm. Membutuhkan kru 5 orang untuk mengoperasikan Panzer III.

Renault FT-17

Light tank buatan Prancis yang muncul pada tahun 1917, sekitar perang dunia pertama. Tank berukuran mungil berbobot 6,5 ton dengan kru maksimal dua orang. Memiliki konsep desain yang revolusioner pada masanya yaitu *turret* yang bisa berputar 360º, menjadi standar tank hingga masa kini.

Tank ini menggunakan kanon 37mm dan machine gun 7,62mm. Karena pada perang dunia pertama lebih sering melibatkan pertempuran infantri, tank ini menjadi pendukung yang kuat di tengah hujan peluru. Tank ini pun sempat digunakan di perang dunia kedua namun tak bisa berbuat banyak. Karena lapisan bajanya sudah tidak bisa menahan gempuran peluru dari tank baru produksi Jerman yang mulai menggunakan kaliber 57mm atau lebih besar lagi. Kecepatan maksimal yang hanya 5km/h dari mesin bertenaga 36HP juga sudah tidak sesuai menangkal doktrin perang Blitzkrieg yang digunakan Jerman.

Messerschmitt Bf 109

Pesawat yang didesain oleh Willy Messerschmitt dan-Walter Rethel. Awalnya dikembangkan sebagai pencegat dengan basis pesawat untuk balapan. Salah satu spesifikasi yang harus ada mampu melesat hingga 400km/h. Pada saat masa perang dunia kedua, kecepatan 400km/h dengan mesin baling-baling adalah sesuatu yang hebat. Setelah melalui berbagai purwarupa dan rintangan politik, versi produksi kali pertama terlihat pada tahun 1937.

Perkembangan perang yang mulai mendesak Jerman, pesawat ini juga mulai dikembangkan menjadi multirole. Jadi selain pencegat, juga harus bisa menjadi *fighter* dan *bomber*. Total ada 9 varian yang dikembangkan. Jumlah semua varian ini diperkirakan mencapai 30.000 unit. Salah satu fitur khas yang saat itu diperkenalkan di pesawat baling-baling adalah penggunaan *synchronized gear*. Alat yang merupakan satu kesatuan dari senapan mesin memungkinkan untuk mengatur timing tembakan agar selalu sesuai dengan laju baling-baling. Sehingga peluru bisa aman melewati baling-baling.

Junker Ju 87 Stuka

Pesawat pengebom yang mudah dikenali saat melakukan pengeboman. Stuka selalu menukik ke sasaran lalu melepaskan bom sebelum mengangkat hidung pesawat. Gerakan ini ada alasannya. Agar bom bisa mengenai tepat sasaran. Saat perang dunia kedua terjadi, belum ditemukan teknologi *guided bomb*. Namun Stuka adalah salah satu pesawat pengebom yang memiliki akurasi legendaris. Saking akuratnya bisa digunakan untuk mengebom tank. Padahal tank kalau dilihat dari atas pada jarak ratusan meter pastilah berukuran kecil

Bom diangkut pada badan dan sayap pesawat. Versi awal produksi hanya mampu mengangkat bom seberat 300kg. Kemudian mesin yang dikembangkan mampu mengangkat hingga dua kali lipatnya. Memiliki *machine gun* di bagian kokpit belakang yang gunanya untuk bertahan dari *interceptor*. Karena itu pesawat ini membutuhkan kru 2 orang. Meski sudah memiliki *machine gun* di belakang, pesawat ini tetap menderita kekalahan setelah bermunculan *interceptor* kecepatan tinggi seperti Spittfire. Maklum saja selain pesawat ini cuma bisa melaju 240km/h, juga tidak memiliki lapisan pelindung.

Jangan takut dengan antar muka dan konten berbahasa Jepang. Download aplikasi ini melalui App Store atau Play Store. Bila dicari tidak muncul, untuk App Store pastikan menggunakan akun iTunes Jepang. Pengguna Android, lebih gampang menggunakan Qoo-App untuk aplikasi yang dibatasi regional tertentu.

Artikel : scopedog0097

#1

HACKA DOLL

Di tengah arus informasi yang pesat ini, tentu kita sudah dihadapkan dengan ribuan bahkan jutaan informasi yang tersebar di dunia maya. Namun, terkadang informasi tersebut mungkin akan membawa kejenuhan tersendiri karena tidak ada berita yang pas dengan selera kita atau berita yang ditampilkan tidak jauh dari itu-itu lagi. Begitu pula dengan berita seputar dunia jejepangan beserta pop culturenya. Nah, demi mengatasi kejenuhan ini, sebuah aplikasi berita di Jepang membuat terobosan baru yang berbeda dari aplikasi berita lainnya.

Mari kita berkenalan dengan aplikasi yang satu ini, namanya Hacka Doll. Aplikasi buatan DeNA, Co. Ltd yang dirilis untuk platform iOS dan Android ini adalah aplikasi berita dengan fokus berita seputar pop culture Jepang. Nama aplikasi ini sebenarnya merupakan plesetan dari kata Hakadoru（捗る）yang berarti memajukan (dalam hal pekerjaan)/ membuat sebuah *progress* yang lebih baik. Menggunakan sistem RSS dan AI canggih sebagai salah satu nilai plusnya, yang menjadikan informasi yang disajikan akurat dan sesuai dengan selera pembacanya. Namun apakah kelebihannya hanya itu saja?

START UP

Let's begin at start line, folks. Setelah kalian menginstall app dan membukanya, kalian akan disuguhkan oleh 4 kuesioner yang dipandu oleh maskot dari app ini, Hackadoll #1. Oh ya, semua berita untuk kalian disajikan oleh 3 AI yang akan dijelaskan kemudian. Kembali ke smartphone, kuesioner yang disuguhkan disini berisi genre apa yang kalian suka, mulai dari Game, Anime, Manga, LN, Tokusatsu hingga Cosplay dan Action Figure, bahkan BL pun ada. Lalu, dilanjutkan dengan pengklasifikasian genre secara spesifik dengan cara menghapus genre yang disediakan. Misalnya, jika kalian di tahap sebelumnya memilih Game dan Manga-Light Novel, berarti kalian harus menghapus/menghilangkan centang dari genre Seinen, Shoujo, Shounen,

Bisa jadi motivasi belajar membaca kanji karena beberapa beritanya jarang ada yang share di media sosial.

Light Novel, dll (Manga-Light Novel) dan Arcade, Shooting, Fighting, Social Game, dll (Game). Tentunya kalian harus mengisi sesuai selera masing-masing.

Tahap ketiga adalah nama judul/seri yang tersedia dari tahap pertama dan kalian harus menghilangkan centang dari nama judul/seri yang disediakan. Oh ya, pada tahap ini kalian juga bisa menambahkan nama judul/seri yang kalian suka. Pada tahap terakhir, kalian harus memilih sumber berita yang akan disajikan. Tersedia pilihan *Popular/Official Website*, *Personal Blog,* dan *Compilation Website*. Setelah mengisi 4 kuesioner tersebut, AI akan memproses data kalian dan muncul tampilan *Home*.

FEATURES

Ada banyak fitur dalam Hacka Doll yang berguna untuk memperbarui informasi secara akurat. Namun sebelum itu, mari kita berkenalan dengan tampilan Home. Ada dua Taskbar di *Home*. Bagian atas adalah taskbar untuk berita yang terdiri dari 3 tab : Mitsukeru, Ranking, Daily News dan tombol Search. Pada tab Mitsukeru (見つける), kalian bisa menemukan minat dan kesukaan kalian dengan berita yang disajikan. Berita di bagian ini sebagian besar memuat topik dari judul/seri yang kita tidak sebutkan pada saat mengisi kuesioner. Lalu tab Ranking adalah kumpulan berita yang sering dibaca oleh pengguna Hacka Doll, dari yang paling sering hingga paling jarang dibaca. Sedangkan tab Daily News adalah tab yang menyajikan berita setiap harinya. Berita yang disajikan terbagi 3 waktu : Pagi, siang, malam. Apabila kalian membaca minimal 3 berita setiap waktu per hari, kalian akan mendapat End Card berupa ilustrasi sebagai bonus. Ilustrasi yang tampil beberapa diantaranya merupakan ilustrasi berbagai game baik Online Game maupun Console Game, bahkan ilustrasi dari Light Novel juga ada. Ilustrasi para AI Hackadoll juga tampil disini, yang digambar oleh beberapa ilustrator.

Sekarang kita beralih ke Taskbar bagian bawah yang terdiri dari 5 tab : Home, Watch, Anime List, Notification, Setting. Tab Home berfungsi untuk menampilkan Home. Sementara tab Watch/Watch List adalah kumpulan berita sesuai dengan kuesioner yang sudah diisi. Sebenarnya tab Daily News memiliki kesamaan dengan tab ini, namun yang membedakannya adalah kalau tab Daily News membawakan berita yang sesuai kuesioner secara umum, sedangkan tab Watch List secara khusus dan spesial. Saking spesialnya, kalian bisa mengecek Event dan Merchandise dari judul/seri kesukaan kalian. Tak hanya itu, kalian juga bisa menambah judul/seri baru yang ingin disajikan, cukup ketik nama judul/seri tersebut dalam menu Edit yang tersedia di dalam tab ini dan secara otomatis berita yang berkaitan dengan seri tersebut akan tampil.

Tab Anime List memuat jadwal anime apa saja yang tayang sekarang selama seminggu. Fitur di tab ini juga membuat kalian bisa menandai anime tersebut dalam kalender dan mengaktifkan notifikasi ketika anime tersebut akan tayang. Bahkan kalian juga bisa menonton anime tersebut secara live langsung dari aplikasinya, namun tidak semua anime memiliki fitur live streaming ini. Notification berisi pemberitahuan mengenai End Card yang didapat, update aplikasi, badge yang didapat (yang akan dijelaskan kemudian) dan lain-lain. Kemudian ada Setting yang berisi pengaturan mengenai app ini.

Badge yang bisa di dapatkan.

OTHER GREAT FEATURES

Fitur yang telah disebutkan di atas merupakan Basic Features, dan pada bagian ini saya akan menjelaskan fitur yang membedakan app ini dari app berita lainnya. Kita mulai dari fitur pertama, yaitu Hacka Game Center. Kalian bisa bermain game dalam app ini dan tentunya membutuhkan koin Hacka untuk bisa memainkannya. Tenang saja karena untuk mendapatkan koin tidak perlu mengeluarkan uang sepeserpun. Cukup baca berita setiap harinya mulai dari pagi, siang, hingga malam. Koin juga bisa didapat dengan cara melihat Watch List dan membaca salah satu berita di sana. Game yang ditampilkan berupa full voice VN dan kita juga bisa berkomunikasi langsung dengan para AI disini. Koin yang dibutuhkan untuk memainkan game di Hacka Game Center berkisar antara 1 – 15 koin dan cara mendapatkan koin Hacka juga dijelaskan di Hacka Game Center.

Berikutnya ada tombol khusus dengan ikon Hacka Doll yang ada di setiap berita, jika kalian menyentuh tombol tersebut maka Hackadoll #1 akan bertanya mengenai berita yang disampaikan. Pilihannya terbagi 2 : Hoshii (Mau) atau Iranai (Tidak perlu/tidak mau). Apabila memilih Hoshii, maka AI akan menambah berita yang berkaitan dengan topik tersebut. Sedangkan memilih Iranai, maka sebaliknya, mengurangi berita yang tampil. Fungsi ini dibuat untuk meng-improve Hacka Doll supaya bisa menampilkan berita kesukaan kita dengan lebih akurat. Lalu ada Badge, sebuah lencana yang diberikan apabila kita menyelesaikan misi tertentu. Misalnya kita akan mendapat Badge Seiyuu karena membaca 50 berita yang berkaitan dengan seiyuu, lalu ada Badge "Thank you for using this app!" yang didapat dengan membaca 50 berita. Badge yang tersedia lumayan banyak dan memiliki kriteria masing-masing untuk mendapatkannya serta memiliki Level 1-5, artinya jika kita sering menyelesaikan misi yang terdapat dalam Badge tersebut maka Levelnya akan bertambah.

Meskipun aplikasi ini terlihat *user-friendly* karena fitur yang disediakan, namun aplikasi ini juga memiliki kekurangan. Salah satunya dari berita sendiri. Terkadang, berita yang ditampilkan di tab Daily News tidak sinkron dengan kuesioner sehingga memuat berita yang sesuai namun pada akhirnya tidak sesuai dengan selera kita. Contohnya di awal kita mengisi kuesioner bertemakan seiyuu, namun berita yang keluar membahas seiyuu yang tidak kita suka. Meskipun kekurangan ini masih bisa di-back up oleh fitur Hoshii dan Iranai, namun kadang berita tersebut muncul juga. Lalu, dari segi bahasa. Bahasa yang digunakan baik berita maupun UI menu aplikasi ini menggunakan bahasa Jepang, bagi yang belum paham bahasa Jepang mungkin agak kesulitan. Sinyal juga menjadi faktor kekurangan, karena aplikasinya membutuhkan sinyal yang cukup kuat untuk memunculkan berita. Jangankan berita, membuka aplikasi ini juga tidak bisa kalau transmisi paket data beserta sinyalnya lemah. Di samping kekurangan yang menyertainya, aplikasi ini tetap layak dicoba. Kapan lagi kalian bisa membaca sebuah berita yang mengerti selera dan kebutuhan kalian?

Situs resmi di hackadoll.com

HACKA DOLL AIS

AI Hacka Doll ada 3, dimana semuanya memiliki kepribadian dan *jobdesc* masing-masing. Mereka bekerjasama untuk memajukan para pengguna Hacka Doll. Oh ya, seiyuu yang mengisi suara para AI di VN dalam Hacka Game Center juga mengisi suara mereka (para AI) dalam versi animenya.

Hacka Doll #1 (CV : Takagi Miyu)

AI yang merupakan maskot dari aplikasi ini bertugas di garis depan, yaitu memandu para pengguna Hacka Doll dan menyajikan berita setiap harinya. Selalu gembira dan bersemangat menjalani tugasnya.

Hacka Doll #2 (CV : Okuno Maya)

AI yang satu ini memiliki postur yang lebih tinggi dibanding dua AI lainnya, berkepribadian ramah dan dewasa, serta memiliki badan yang seksi. Bertanggung jawab atas berita yang tampil di tab Watch List, dan berita mengenai Light Novel dan Cosplay.

Hacka Doll #3 (CV : Yamashita Nanami)

Berbeda dengan dua AI lainnya, yang satu ini sangat malas dan seringkali tidak bersemangat kalau diberi tugas, meski begitu ia memiliki pengetahuan yang lebih tinggi dibandingkan #1 dan #2. Ia sering bekerja di balik layar menangani sistem aplikasi ini dan statistik para penggunanya, serta menangani berita Tokusatsu, Seiyuu, Game.

Tak hanya aplikasi smartphone, Hackadoll juga memiliki versi website yang bisa diakses melalui browser kalian.
http://web.hackadoll.com

BASEBALL RULES & GLOSSARY

artikel: scopedog0097

Olahraga yang berasal dari Amerika ini ternyata merupakan olahraga yang paling banyak digemari di Jepang. Hal ini berdampak pada munculnya anime dan manga bertema Baseball yang sangat banyak sehingga membuat pembaca akan sampai pada titik dimana ia akan merasa bosan atau sebaliknya tertarik dengan olahraga ini. Namun, ketika membaca manga dan menonton anime bertemakan Baseball, ada beberapa istilah dan peraturan mengenai Baseball yang tidak dijelaskan, sekalipun dijelaskan juga tidak semuanya. Maka pada artikel ini, saya akan menjelaskan peraturan dan istilah-istilah dalam olahraga yang bernama Baseball ini.

BASICS

Pemain terdiri dari 9 orang yang terbagi ke dalam dua kategori, Outfielder (Left, Center, Right) dan Infielder (Pitcher, Catcher, First, Second, Third, Short).

Lapangan baseball berbentuk Juring (bentuknya seperti sepotong pizza atau 1/6 lingkaran).

Pertandingan terbagi ke dalam Inning dimana satu Inning terdiri dari 2 babak. Jumlah Inning normalnya berjumlah 7, namun dalam kelas profesional (Major League) Inning yang dimainkan berjumlah 9. Jika kedua tim masing-masing memiliki poin sama hingga Inning terakhir, maka ada penambahan Inning untuk menentukan siapa yang mendapat skor paling tinggi.

Perlengkapan pemain ketika Defense berupa Glove/Mitt, dan untuk Offense berupa Bat (tongkat pemukul) dan Helm keselamatan.

Wasit yang bertugas ada 4, terdiri dari: 2 Wasit Garis untuk menentukan Foul, Fair, dan Homerun serta menentukan Out di Third Base dan First Base; 1 Wasit yang menentukan bola yang dilempar Pitcher dikategorikan Strike, Ball, dan Dead Ball; 1 Wasit yang bertugas di daerah Second Base yang menentukan Out dari Second Base dan bola yang ditangkap oleh para pemain Outfielder.

PLAYER POSITION

Outfielder

Pemain yang bertugas di daerah lapangan bagian luar, terdiri dari :

Left/Left Fielder: Menjaga daerah kiri dari lapangan bagian luar.

Center/Center Fielder: Menjaga daerah tengah dari lapangan bagian luar.

Right/Right Fielder: Menjaga daerah kanan dari lapangan bagian luar.

Infielder

Pemain yang bertugas di daerah dalam lapangan yang berisi 4 Base, Pitcher Mound dan Batter Box, terdiri dari :

Pitcher: Melempar bola ke arah Strike Zone yang akan ditangkap oleh Catcher. Posisi ini diusahakan untuk menyapu bersih (membuat Out) Batter yang akan memukul bola.

Catcher: Menangkap bola yang dilempar pitcher, dan menjaga Home Base dari pelari yang datang. Pemain ini juga menerima lemparan bola di posisi lain untuk membuat Out Runner yang datang (Back Home).

First/First Baseman: Pemain yang menjaga First Base.

Second/Second Baseman: Pemain yang menjaga Second Base, namun ia juga bertugas menjaga daerah kosong di antara Second Base dan First Base.

Short/Shortstop: Pemain yang menjaga daerah kosong di antara Third Base dan Second Base. Ia juga bisa menjaga Second Base apabila Second Base tidak dijaga oleh Second Baseman.

Third/Third Baseman: Pemain yang menjaga Third Base.

GAMEPLAY

Dalam Baseball, kedua tim berkesempatan untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya. Tim yang melakukan Defense bertugas untuk menangkap bola yang dipukul pemain dan menjaga agar pemain tidak bisa mendapat poin. Sedangkan tim yang melakukan Offense berusaha untuk memukul bola agar bisa menuju Base dan mengitarinya hingga Home Base dan mencetak angka.

Diawali dengan lemparan bola Pitcher dari tim yang melakukan Defense. Pemain yang berhasil memukul bola harus berlari menuju pos yang disebut Base. Ada 4 Base yang disediakan: First Base, Second Base, Third Base, Home Base. Setiap Base dijaga oleh seorang Baseman dari pihak Defense (dan Home Base yang dijaga oleh Catcher). Arah lari pemain ke tiap Base berlawanan dengan arah jarum jam sesuai urutan Base. Apabila jumlah Out mencapai 3 kali maka terjadi pergantian babak dan pergantian tim. Tim yang melakukan Defense akan berganti menjadi Offense, begitupula dengan tim Offense yang akan menjadi Defense. Pergantian tim dan babak terus terjadi hingga Inning terakhir.

WHAT THE PLAYERS SHOULDN'T DO

Berlari melampaui garis batas Field ketika menuju ke Base. Apabila dilakukan, pelari secara otomatis dianggap Out

Batter menutupi daerah Strike Zone untuk memukul bola, apabila menghiraukan peringatan wasit sebanyak 3 kali, secara otomatis Out.

Pitcher dan pemain Defense lainnya melakukan Balk, yaitu gerakan yang dapat mengecoh dan menganggu pemain Offense dan Runner di Base. Hal ini ditujukan agar tidak mendiskriminasi pemain Offense dan Runner.

Pitcher dilarang untuk melempar bola ke arah batter dengan sengaja.

Para Baseman dilarang keras mencederai Runner hanya untuk membuat Runner tersebut Out.

Dilarang membuat kecurangan dan penipuan untuk menyelamatkan diri dari Out, dan dalam pertandingan.

GLOSSARY

Dikarenakan banyaknya istilah Baseball, saya hanya menulis istilah umum dan sering keluar di pertandingan, dan beberapa diantaranya sudah disebutkan di atas sehingga tidak dijelaskan lagi disini.

Offense: Tim yang menyerang, dalam artian mereka memukul bola yang dilempar pitcher dan berlari mengitari 4 Base untuk mencetak angka.

Defense: Tim yang bertahan, dalam artian mereka menangkap bola yang dipukul Batter dari tim Offense dan menggagalkan kesempatan mereka untuk mencetak angka.

Field: Lapangan Baseball yang terletak di dalam garis batas.

Outfield: Bagian luar lapangan Baseball yang dijaga oleh Outfielder (Left, Center, Right)

Infield: Bagian dalam lapangan Baseball yang dijaga oleh Infielder (First, Second, Third, Short, Pitcher, Catcher)

Batter: Pemain dari tim Offense yang memukul bola.

Batter Box: Dua buah persegi tempat Batter memukul bola, di sebelah kiri untuk pemukul normal, dan di sebelah kanan untuk pemukul kidal.

Runner: Pemain yang berhasil menempati dan berada di Base.

Strike Zone: Sebuah area di atas Home Base dan diantara 2 Batter Box. Bola yang dilempar Pitcher dapat disebut Strike apabila melewati daerah ini dan berhasil ditangkap oleh Catcher.

Out: Pemain keluar dari lapangan. Ada dua syarat hal ini bisa terjadi: Pertama, bola yang dipukul Batter berhasil ditangkap pemain Defense, atau menggagalkan Runner untuk bisa mencapai Base selanjutnya. Kedua, Pitcher berhasil melakukan 3 Strike.

Strike: Lemparan bola Pitcher yang berhasil ditangkap Catcher. Batter akan mengalami Out apabila terjadi 3 Strike.

Ball: Lemparan bola pitcher yang tidak mengenai Strike Zone.

Four Ball: Ball sebanyak 4 kali yang mengakibatkan Batter secara otomatis melaju ke First Base.

Bunt: Pukulan bola yang dihasilkan dengan cara menaruh dan memanjangkan Bat di tengah (tidak diayunkan) agar bisa terpukul oleh Batter. Strategi ini sering dipakai oleh Batter untuk menciptakan peluang bagi Runner di Base.

Foul: Bola yang dipukul Batter melewati garis batas Field. Ini juga dihitung otomatis sebagai Strike.

Fair: Bola yang mengenai daerah Field.

Fly/Fly Ball: Bola yang dipukul Batter melambung sangat tinggi ke atas, berpotensi besar untuk bisa ditangkap pemain Defense.

Sacrifice Bunt: Bunt yang dilakukan untuk membuat Runner bisa pindah ke Base berikutnya, namun Batter melakukannya untuk "membunuh dirinya" (baca: Out) sendiri.

Sacrifice Fly: Sama seperti Sacrifice Bunt, namun Batter disini melakukan Fly, bukan Bunt.

Safe Bunt: Sacrifice Bunt yang tidak membuat Batter menjadi Out dan berhasil ke Base dengan selamat.

Hit: Bola yang dipukul berhasil jatuh di daerah yang tidak dijaga pemain Defense/ Fair Territory dalam Field.

Long Hit: Hit yang berhasil dipukul hingga bagian Outfielder.

Run: Sebutan untuk pemain yang berhasil melewati 4 Base (dari First Base ke Home Base)

Bases Loaded: Semua Base (First, Second, Third Base) terisi. Kondisi ini sangat tidak menguntungkan bagi pihak Defense karena kalau terjadi Home Run, tim Offense mendapat 4 angka (Grand Slam), namun menguntungkan karena bisa menyapu bersih seluruh Runner.

Home Run: Bola yang dipukul berhasil melampaui/mengenai daerah bagian atas Outfield (Tribun penonton dan papan skor). Tim yang berhasil melakukannya berkesempatan untuk mengitari seluruh Base dan mendapat satu angka. Oh ya, Runner yang menetap di Base juga bisa menambah angka yang didapat ketika Home Run. Contoh: Home Run dengan 1 Runner di Base mendapat 2 angka, 2 Runner berarti 3 angka, dan seterusnya.

Grand Slam: Home Run yang dibarengi dengan Bases Loaded, angka didapat dengan Grand Slam ini adalah 4 angka.

Farewell Home Run: Home Run yang mengakhiri pertandingan. Hal ini juga berlaku pada Grand Slam (Farewell Grand Slam).

Touch: Istilah dimana Baseman menyentuh Runner dengan Glove/Mitt yang berisi bola. Runner yang terkena Touch secara otomatis Out.

Double Play: Sebuah peristiwa dimana para pemain Defense berhasil membuat 2 pemain Offense Out di waktu yang bersamaan.

Triple Play: Sama seperti Double Play, tapi kali ini 3 pemain Offense Out di waktu yang sama.

Intentional Walk: Sebuah tanda bahwa Pitcher sengaja "mempersilahkan" Batter untuk pergi ke Base. Biasanya ditandai dengan Catcher yang bangun dan berdiri dari tempatnya/mengangkat tangannya (yang ada Glove) ke atas. Tanda ini sebenarnya untuk memudahkan Batter, namun ini juga bermaksud untuk meremehkan Batter.

Change: Pergantian. Kata sering diucapkan ketika Batter mengalami 3 kali Strike (Batter Change), dan ketika pergantian babak dalam satu Inning.

Time: Istilah untuk memberhentikan pertandingan sementara selama 5 menit dan jatah yang diberikan sebanyak 2 kali di setiap Inning.

Dead Ball/Hit by a Pitch: Bola yang dilempar oleh Pitcher mengenai tubuh Batter secara tidak sengaja. Batter secara otomatis melaju ke First Base tanpa harus memukul Bola.

Safe: Kondisi dimana Runner/Batter berhasil melaju ke Base dengan aman.

KNOW WHO

BUNBUN

https://twitter.com/BUNBUN922

Ada yang pernah menonton serial Yuki Yuna wa Yuusha de Aru? Bunbun adalah illustrator yang lahir di Kyoto pada 22 September 1985. Dia desainer karakter original untuk versi LN YYY. Baru-baru ini YYY juga diumumkan mendapat season kedua. Bunbun juga yang menangani desain karakter Shuumatsu no Izetta.

Mungkin beberapa pembaca AMH Magz merasa desain dari Bunbun familiar. Mirip dengan karakter SAO versi LN yang diilustrasikan oleh Abec. Bisa dibandingkan salah satu ilustrasi Asuna di bawah ini.

Hingga saat ini berdasarkan rumor yang beredar di web banyak yang menduga Abec dan Bunbun adalah orang yang sama. Tapi Bunbun adalah pseudonym yang dipakai untuk ilustrasi dengan orientasi ke shoujo ai.

Hal aneh lainnya mereka mengaku bertetangga. Namun bila Abec diundang untuk menghadiri suatu acara, yang datang malah Bunbun. Dengan berbagai alasan Abec tidak bisa datang dan diwakili olehnya.

Desain dari Bunbun mudah dikenali dari iris mata yang memiliki garis tambahan di sisi dalam dengan pupil berupa titik.

Joshiraku

Anime tentang gadis-gadis pemain rakugo. Tapi lebih banyak mengobrol sambil jalan-jalan sehingga penonton bisa menikmati keimutan para gadis ini.

Tempat-tempat yang mereka kunjungi masih di seputar Tokyo. Walau begitu wilayah Tokyo sangat luas. Mereka tidak berkeliling sekitar kota, bahkan juga ke pasar ikan. Tadinya akan saya sebutkan beberapa tempat yang tampil di foto-foto ini. Namun dari episode pertama hingga terakhir selalu ada segmen ngabuburit sehingga jumlahnya sangat banyak, akan lebih mantab bila menonton langsung. Karena mereka juga menjelaskan keistimewaan tempat yang dikunjungi.

八月の鯨
Papa Milano
小学館ビル
小学館ビル

みくじ
みくじ
Tickets
きっぷうりば
Tickets
售票处 매표소
みどりの窓口
Ticket Office
JR東日本
原宿駅
原宿駅

GUNDAM Cafe

ホビー天国
カラオケ

SHOWROOM
天国
ガールズ&パンツァー
AKIHABARA
ホビー天国
VOLKS INC.
カラオケ

金太郎飴

金太郎飴

巣鴨地蔵通商店街

行政書士
巣鴨地蔵通商店街

なります
スキップ

なります
スキップ村

Poco's Udon World

Anime ini mengisahkan Souta Tawara yang kembali ke kampung halaman, malah bertemu anak kecil aneh yang memiliki ekor dan telinga tanuki. Dimulailah keseharian mereka di prefektur Kagawa.

Tentunya seri ini tidak membahas udon saja. Pada episode keempat mereka jalan-jalan ke Yashima. Kuil dan sejumlah area di sekitarnya memang menjadi tujuan wisata yang tak pernah sepi. Jarak dari Kyoto sekitar 230km, bisa ditempuh dengan mobil selama 3 jam perjalanan.

ホテル旅館

Kimi no Na wa.

Sudah menjadi rahasia umum dalam anime yang diproduksi Makoto Shinkai sering menggunakan referensi latar dari berbagai lokasi di Jepang. Di Tokyo, ini adalah underpass di Shinjuku, jembatan penyeberangan stasiun Shinanomachi, gedung NTT Docomo dan tangga dengan pagar merah menuju kuil Suga.

Kawah mengambil inspirasi dari pulao Aogashima. Stasiun kecil yang menjadi kedatangan rombongan Taki adalah Hida-Furukawa di Gifu. Kuil keluarga Miyamizu adalah Hida Sannogu Hie yang juga berada di Gifu.

GRAND MENU
北海道の幸が
てんこもり。

AMHAVE-FUN

srsbsns·lollm o·game

GRANBLUE FANTASY
Artikel : Ginpachi
WEB
iOS
ANDROID
DEVELOPER
CYGAMES
CERO
13+
GENRE
MMORPG
PRICE
FREEMIUM

Introduction

Bagi para penggemar *mobage* pasti cukup banyak yang familiar dengan Granblue Fantasy. Setidaknya banyak yang mengetahui atau sekedar mendengar saja kasus besar game berbasis *gacha* yang telah menghanguskan puluhan ribu dolar uang hanya dalam semalam untuk membeli Kristal/gem yang selanjutnya akan digunakan berjudi mendapatkan sebuah karakter yang diinginkannya. Terlepas dari kasus buruk yang menimpa, hal ini pula yang membuat banyak orang tertarik untuk mencoba menginstall *mobage* ini dan memainkannya. Catatan penting lainnya, banyak nama-nama familiar yang kemungkinan penggemar JRPG terdahulu pernah dengar seperti Nobuo Uematsu ataupun Hideo Minaba. Ya para dedengkot Final Fantasy ini bertanggung jawab atas komposisi musik (untuk Nobuo) dan Art Director (untuk Minaba).

Berperan sebagai seseorang yang memimpin sebuah kapal yang dapat terbang di langit (sebutannya dalam game adalah seorang *Skyfarer*), pemain dapat merekrut kru baru dan memasukkannya ke dalam *party* dengan menggunakan sistem penarikan *gacha*, sama seperti *mobage* pada umumnya. Sampai di sini mungkin tidak banyak perbedaan yang mencolok antara GBF dengan game RPG *mobage* serupa yang sudah ada terdahulu.

Gameplay

Gameplay GBF sendiri termasuk sederhana dan mudah untuk dipahami pada awalnya. Pada setiap *battle* terdapat empat buah karakter yang bermain di layar, lalu ada satu atau banyak musuh yang mereka hadapi. GBF masih menggunakan sistem klasik *turn based* dimana dalam setiap putaran pemain dapat memilih skill karakter dalam *party* mereka untuk digunakan, lalu menutupnya dengan serangan biasa. Terdapat juga diagram elemen seperti air, tanah, angin, api, cahaya, dan kegelapan.

Elemen-elemen ini saling mempengaruhi serangan dan pertahanan terhadap elemen lainnya. Tidak lupa juga main character dapat mengeluarkan *summon* yang biasa dipanggil *Primal Beast* di sini. *Primal Beast* memiliki efek-efek pasif lanjutan yang dapat menaikkan persentase serangan dalam jumlah tertentu.

Pemain juga dituntut mendapatkan satu *set weapon* dengan jenis tertentu untuk *equipment*. *Set weapon* tersebut berjumlah 10 buah dan penyusunannya bergantung kepada *modifier* persentase serangan setiap jenis senjata dan tentu saja jenis elemennya. Dari sini sistem permainan GBF terlihat semakin kompleks, berbeda dari saat awal pemain memainkannya. Tentu saja proses mendapatkan satu *set weapon pool* ini membutuhkan *grinding* yang sangat panjang serta melelahkan, bahkan bisa memakan waktu berbulan-bulan tergantung keberuntungan pemain dalam mendapatkan *loot* dari *raid*.

Class

Berbeda dari kebanyakan mobage RPG yang memperbolehkan pemain memilih seluruh anggota *party*-nya sesuai yang mereka inginkan, dalam GBF pemain tidak dapat mengeluarkan *Main Character default* dari party. *Main character* mempunyai banyak *job/class* yang bisa didapatkan oleh pemain. Setiap class memiliki skill set yang unik dan berfungsi berbeda sesuai peran class tersebut.

SSR Character

Karakter tambahan untuk party bisa didapat melalui gacha. **Anchira**

Raid

Pada setiap *raid* melawan boss dengan jumlah HP yang sangat banyak, GBF memiliki sistem *multiplayer* tidak langsung, jadi *debuff status* atau damage pemain lain dalam raid tersebut akan diakumulasikan dan berdampak pada boss yang pemain lawan.

Saat *raid* terjadi biasanya peran main character sangat dominan karena memiliki beberapa *buff* yang efeknya dapat dirasakan semua *party* lain yang ada di raid. Saat mencapai *end content* game nanti terdapat boss yang sangat sulit dan membutuhkan koordinasi banyak *party*, dan biasanya setiap *party* sudah mempunyai peran sendiri-sendiri.

Mungkin terdengar tidak jauh seperti bagaimana sekumpulan pemain membuat *party* di MMORPG kebanyakan untuk melakukan *raid* juga. *Multiplayer raid* inilah yang menjadi poin plus utama GBF, terutama untuk memancing sesama pemain untuk saling berinteraksi.

Tampilan *battle* saat *raid* kurang lebih sama. Tapi bagian atas ada indikator jumlah *player*, maksimal 30 per ruangan. Juga tombol *chat* dan *sticker* untuk komunikasi sederhana berdasarkan *template*, tidak perlu mengetik. Paling bawah adalah jumlah *honor points* yang menentukan ranking MVP yang berhak mendapat *rare loot*.

Collaboration & Event

Beberapa karakter spesial yang muncul pada *event* tertentu. Kostum Chun-li dari Street Fighter, Milla Maxwell dari Tales of Xilia dan Sakura Shinguji dari Sakura Taisen. Tapi karena sudah lewat, kecil kemungkinan bisa didapat kecuali Cygames berubah pikiran. Biasanya tiap bulan ada *event* baru. Juga sering mengadakan *event* yang memasukkan karakter anime.

Tips n trik

GBF untuk saat ini telah diport ke bahasa Inggris namun tetap menggunakan server utama Jepang, jadi konten-konten game akan selalu update sesuai dengan konten dari Jepang. Namun sebelum mulai, ikuti dulu tips dan trik ini.

1. Pemain bebas memilih *platform* GBF dari mobile ataupun dari perambah PC langsung, jadi pilihlah *platform* yang menurut kalian paling sesuai dan nyaman untuk dimainkan.

2. Karena game seperti ini memerlukan sedikit banyak keberuntungan maka sedikit bersabar akan banyak membantu, terutama saat kalian ingin mendapatkan karakter SSR.

3. Jika bisa pemain diharapkan sudah mempunyai fokus dan mengambil satu elemen saja untuk nanti di-*grind* set *weapon pool*-nya.

4. *Grinding is fun*. Jangan pernah menganggap grinding di GBF adalah beban karena esensi dan *fun factor*-nya justru di situ. Banyak hal yang bisa dilakukan dan akan menjadi rutinitas kalian dari menyelesaikan raid harian hingga *coop* bersama pemain lain.

5. Terkadang terdapat *event* khusus atau *collab* dengan judul game lain seperti Idolm@ster Cinderella girls, jadi jangan sampai kelewatan tanggalnya.

6. Jika bisa bergabunglah dalam suatu *guild*, karena dengan bergabung terdapat *buff guild* yang sangat menguntungkan bagi pemain. Selain itu kalian pasti akan membutuhkan bantuan dari pemain lain untuk mengalahkan beberapa *raid*.

7. Karena selanjutnya mekanisme permainan akan semakin kompleks, disarankan untuk bergabung dengan komunitas tersendiri dan membaca banyak panduan umum yang disediakan di sana. Hal ini akan sangat membantu proses *grinding* dan mencapai konten akhir game.

HAPPY GRINDING. COBA TONTON JUGA ADAPTASI ANIME YANG TAYANG PADA 2017.

Main Story Character

Gran/Djeeta

Alter ego dari player bergantung dari gender yang dipilih. Diceritakan Gran/Djeeta adalah anak dari seorang Skyfarer yang terkenal. Bercita-cita untuk mengikuti jejak sang ayah, main character kita memutuskan untuk membuat crew sendiri dan mengarungi skydom bersama mereka. Tidak disuarakan seiyuu.

Vryn /

Makhluk aneh yang mirip dengan kadal terbang dan dapat berbicara. Vryn sudah bersahabat dengan MC sejak MC masih kecil. Tidak ada yang mengetahui asal-usul makhluk ini, bahkan dirinya sendiripun tidak ingat apa-apa yang terjadi sebelum dia mulai mengenal MC.

Gadis misterius berambut biru yang memiliki kekuatan memanggil Primal Beast. Di prolog cerita, Lyria mengorbankan setengah ruhnya untuk menyelematkan hidup *main mharacter*. Dia memutuskan berpertualang bersama MC sekaligus mencoba mencari ingatannya yang hilang.

Katarina / Miyuki Sawashiro

Seorang ksatria terhormat yang dulunya mempunyai kedudukan cukup tinggi di Erste Empire. Untuk menyelematkan Lyria dari Erste dia rela berkhianat dan meninggalkan posisinya sebagai letnan. Sejak saat itu Katarina setia menjadi bodyguard sekaligus kakak yang sangat menyayangi Lyria.

Nahkoda yang sangat kompeten dan mudah dikenali dari kebiasaannya merokok. Rackam memutuskan mengantarkan Main Character beserta Lyria untuk berpetualang di langit Skydom bersama Kapal Grancypher kesayangannya.

Io / Yukari Tamura

Gadis yang cukup periang tetapi sering kali bertingkah sangat kanak-kanak. Karena terlihat sebaya dengan Lyria, Io sangatlah akrab dengan Lyria. Sebagai seseorang yang mempelajari sihir Io berkeinginan menyempurnakan ilmunya dengan ikut berpetualang bersama crew di Grancypher.

Pria paruh baya sekaligus seorang skyfarer dulunya. Sifatnya yang bijaksana dan mengayomi membuatnya menjadi teman yang sangat bisa diandalkan. Tidak banyak yang tahu alasan utama dia memutuskan bergabung dengan kru, tetapi ada yang bilang dulunya Eugen mempunyai seorang putri dan dia berada di Erste saat ini.

Rosetta / Rie Tanaka

Wanita yang sangat misterius dari penampilan maupun perkataannya. Dibalik pesona dan tutur katanya yang halus, Rosetta menyimpan banyak cerita dan sejarah tentang asal muasal Skydom. Baik *main character* ataupun semua orang di Grancypher, tidak ada yang mengetahui apa motif Rosetta bergabung.

MEGAMAN STARFORCE
artikel : scopedog0097
NDS
DEVELOPER CAPCOM
CERO 13+
GENRE RTS
PRICE USD 50

Masih ingat dengan **Rockman EXE** yang dibahas pada **AMH Magz Vol 30**? Berbeda dengan Rockman sebelumnya, Rockman yang satu ini jauh lebih futuristik dibanding pendahulunya yang sudah berbeda era tentunya. **Ryuusei no Rockman**, atau dalam versi Inggris berjudul **Megaman Starforce** adalah game penerus Rockman yang dibuat oleh Capcom dan dirilis untuk platform **Nintendo DS**. Rockman yang satu ini tinggal di sebuah era yang sangat maju dan futuristik, karena bersetting 200 tahun setelah Rockman EXE.

STORY

Bumi dan penduduknya kini sangat maju setelah memanfaatkan **Electro Magnetic Wave** (selanjutnya disingkat EM Wave), bahkan kemajuan teknologi sudah menjangkau hingga pedesaan dan pelosok yang sangat terpencil secara merata. Tak hanya itu, kini manusia bebas pergi ke luar angkasa yang luas dan mengunjungi planet jauh yang letaknya di galaksi lain. Ekspedisi luar angkasa yang diluncurkan oleh manusia berhasil melakukan kontak dengan sebuah entitas dari **planet FM** dengan menggunakan sistem bernama **Brother Band**, yang diciptakan oleh ilmuwan jenius **Hoshikawa Daigo**. Namun, sistem ini mengalami kerusakan setelah makhluk dari planet FM menyerang stasiun luar angkasa itu. Alhasil, sistem mengalami *overload* dan meledakkan stasiun itu.

Sementara itu di Bumi, **Hoshikawa Subaru** bersedih ketika mendengar ayahnya meninggal dalam ledakan stasiun. **Amachi** menyemangati dia, dan memberikan sebuah **Visualizer** kepada Subaru. Kacamata yang dikembangkan oleh Hoshikawa Daigo ini mampu melihat aliran EM Wave dengan mudah, lalu ia membawa berita kabar baik dimana Hoshikawa Daigo dikabarkan selamat dari ledakan tersebut setelah mendeteksi sinyal kehidupan darinya, namun sampai saat ini ia belum menemukan wujud aslinya dan berasumsi bahwa ia menjadi sebuah entitas EM Wave. Subaru yang masih bersedih sedikit terhibur namun ia masih merasakan depresi hingga ia memutuskan untuk berhenti sekolah dan keluar dari rumah untuk menenangkan diri.

Malam pun tiba di Bumi. Subaru masih dirundung kesedihan. Karena bosan, ia akhirnya memakai Visualizer buatan ayahnya, dan ia melihat banyak sekali aliran EM Wave di sekelilingnya. Namun ia melihat sebuah gempuran EM Wave yang sangat jauh dan tiba-tiba sebuah cahaya dari gempuran aliran tersebut jatuh di dekat Subaru berdiri dan membuat kerusakan di sekitarnya. Subaru yang kaget saat itu, kemudian mendengar sebuah suara misterius yang membuatnya merinding.

Suara tersebut menyuruh Subaru untuk memakai Visualizer untuk melihat identitas dari suara tersebut. Ternyata suara tersebut berasal dari sebuah entitas EM Wave bernama **War-Rock** yang berasal dari planet FM. Ia datang ke Bumi untuk menemukan anak dari Hoshikawa Daigo dan bersembunyi dari para entitas planet FM yang ingin membunuhnya. Subaru yang merupakan anak dari Hoshikawa Daigo mengaku dirinya adalah anak dari ilmuwan jenius itu, kemudian War-Rock membawa kabar baik bahwa beliau masih hidup namun ia kini menjadi sebuah entitas EM Wave yang mengarungi luar angkasa. Tak lama kemudian, War-Rock kemudian menyuruh Subaru untuk menyembunyikannya dalam **Transer** untuk menghindar dari para entitas planet FM yang ingin membunuhnya untuk merebut **Andromeda Key** yang tertanam di dalam tubuhnya.

Andromeda Key memiliki kekuatan yang sangat hebat, karena dapat mengaktifkan senjata penghancur planet, Andromeda dan para entitas planet FM menggunakannya untuk menghancurkan planet Bumi dengan tembakan dahsyatnya. Subaru setuju untuk bekerjasama dengannya dalam menghalau para entitas planet FM yang ingin membunuh War-Rock.

SHOOTING STAR ROCKMAN

Sinopsis di atas merupakan gambaran awal dari game pertama Ryuusei no Rockman. Game yang dikenal juga dengan nama Megaman Starforce dalam rilisan bahasa Inggris ini terdiri dari 3 game, yaitu :

- Ryuusei no Rockman – Fire Leo/Pegasus Magic/Dragon Sky
- Ryuusei no Rockman 2 – Berserk x Shinobi/ Berserk x Dinosaur
- Ryuusei no Rockman 3 – Black Ace/ Red Joker

Sama seperti Rockman EXE, Ryuusei no Rockman memiliki banyak versi dalam satu game yang hanya berbeda UI menu, warna Map, dan Battle Form yang akan dimiliki Rockman nanti. Rockman kali ini juga berbeda dengan seri sebelumnya, karena untuk bisa menjadi Rockman, Subaru harus melakukan *Gattai* yang disebut **Denpa Henkan/EM Wave Change** dengan War-Rock dan berubah menjadi Rockman. Hal ini dikarenakan entitas dari planet FM bisa merasuki tubuh manusia layaknya hantu, yang terjadi apabila manusia mengalami depresi berat, kesedihan yang mendalam, dan lain-lain seperti halnya hantu yang merasuki manusia di dunia nyata. Subaru & War-Rock juga dibantu oleh seorang idol bernama Hibiki Misora dan entitas FM bernama Harp, mereka juga bisa melakukan Gattai dan menjadi Harp Note. Masih bingung? Berikut adalah perubahan mereka :

Hoshikawa Subaru & War-Rock = Shooting Star Rockman (Ryuusei no Rockman)

Hibiki Misora & Harp = Harp Note

Hampir semua tokoh dalam game ini baik entitas FM dan manusia memiliki nama yang berasal dari istilah astronomi dan konstelasi (kecuali game Ryuusei no Rockman 3), misalnya sang tokoh utama Hoshikawa Subaru yang berarti River of Stars on Pleiades, lalu para entitas planet FM (kecuali War-Rock) memiliki nama rasi bintang seperti Harp, Cygnus, Libra, Virgo, Corvus, Cepheus, dan masih banyak lagi.

GAMEPLAY

Karena masih dalam satu universe dengan Rockman EXE, gameplay yang dibawakan Ryuusei no Rockman sama seperti pendahulunya, dengan mode petualangan menggunakan kamera isometrik. Tapi ketika memasuki mode pertarungan, tampilannya berubah menjadi 3D dengan area battle seluas 3 x 5. Berbeda dengan Rockman EXE yang menggunakan 2D dengan area battle 3 x 6 (musuh dan pemain masing-masing memiliki area 3 x 3). Lalu, pemilihan **Battle Card** (sebutan Chip dalam game ini) juga mengalami perbedaan. Sebelumnya di Rockman EXE, Battle Chip memiliki kode yang membuat pemain harus memilih dengan hati-hati karena adanya batasan kode. Tapi di game ini, tidak ada yang namanya kode Chip alias Battle Card disini tidak memiliki kode. Pemain tinggal memilih 6 Battle Card yang digunakan secara bebas, namun ada beberapa ketentuan :

1. Battle Card hanya bisa dipilih secara horizontal/vertikal. Dengan kata lain, kalian tidak bisa memilih Battle Card secara diagonal.

2. Battle Card yang sama namun berbeda letak tempat bisa dipilih secara bersamaan.

3. Kalian bisa memilih Battle Card secara diagonal, kalau dalam satu garis diagonal tersebut terdapat Battle Card yang sama.

Kita pindah ke **Battle Field**. Rockman kini bisa menggunakan **Shield** (tombol Y) yang dapat menghalau serangan musuh dengan cepat. Kemudian, ada fitur baru yang ditambahkan, yaitu **Lock-On Mode**. Untuk mengaktifkannya cukup pencet tombol bawah pada D-Pad dan muncul kursor hijau di Battle Field. Ketika kalian mengaktifkannya saat memiliki Chip, maka kalian bisa langsung melaju ke depan musuh dan menyerangnya saat memakai Chip. Namun Lock-On Mode ini hanya berlaku pada musuh dalam satu garis lurus. Tapi jangan khawatir karena kalian bisa meng-*upgrade* Lock-On Mode dalam menu War-Rock Customize. Ketika menyerang musuh dengan Lock-On Mode, tampilan kamera berubah menjadi close up. O iya, di Battle Field, Rockman hanya bisa bergerak ke kiri kanan saja karena Area Battle miliknya hanya seluas 1 x 3.

Counter disini juga berbeda dengan Counter di Rockman EXE. Kalau Rockman EXE, kalian akan mendapat bonus 2x Damage untuk chip berikutnya. Namun di game ini, kalian bisa mendapat bonus Battle Card apabila berhasil melakukan Counter. Bahkan kalian juga bisa mendapatkan Special Attack apabila menggunakan Battle Form tertentu ketika melakukan Counter. Special Attack yang bernama **Star Force Attack** ini memiliki damage yang cukup besar dengan range 200-600 Attack Point. *For your information*, Counter adalah sebuah gerakan dimana kita menyerang musuh dengan Battle Chip/Battle Card beberapa detik sebelum musuh meluncurkan serangannya, apabila berhasil melakukannya musuh akan mengalami *Stun* selama beberapa detik.

ENGLISH & JAPANESE

Game ini juga tidak luput dari English Version dan Japanese Version. Alasan kenapa bisa terjadi dua versi ini sudah saya jelaskan pada artikel Rockman EXE di AMH Magz Vol 30. Saya menulis review game ini dengan nama karakter dalam versi bahasa Jepang. Lain lagi nama karakternya ketika kalian memainkan versi bahasa Inggris, terutama nama-nama karakter manusia. Sedangkan nama para entitas planet FM tetap sama dengan versi Inggris (kecuali War-Rock menjadi Omega-Xis dalam versi Inggris).

ANIME & MANGA

Ryuusei no Rockman juga mendapat adaptasi anime dan manga. Adaptasi manga berupa serialisasi yang diterbitkan secara berkala di Coro Coro Comic oleh Shogakukan. Animenya berupa short anime yang diproduksi oleh studio Xebec pada tahun 2007 sebanyak 2 season. Namun, adaptasi anime hanya mengadaptasi sampai game Ryuusei no Rockman 2, dan tentunya diselingi cerita ringan supaya tidak terlalu serius dan tidak mengikuti mentah-mentah dalam versi game.

TIME TRAVEL

Ryuusei no Rockman dan Rockman EXE terlibat dalam satu game Crossover bernama **Rockman EXE – Operation Shooting Star** yang dirilis untuk platform Nintendo DS. Hoshikawa Subaru dan War-Rock melakukan Time Travel ke dunia pada 200 tahun yang lalu, dimana EM Wave hanya bisa diakses lewat komputer dan PET (alias Internet) untuk mencari Hibiki Misora & Harp (Harp Note) yang diculik oleh **ClockMan.EXE**. Sebenarnya game ini hanya *remake* dari game pertama Rockman EXE yang dirilis di Game Boy Advance. Namun ada skenario crossover dimana Subaru & War-Rock (Shooting Star Rockman) dan Hikari Netto + RockMan.EXE bekerja sama untuk menyelamatkan Roll.EXE dan Harp Note yang disandera oleh ClockMan.EXE, dimana skenario tersebut bisa diakses setelah melawan ElecMan.EXE dalam Story Mode.

KEY MAP

In Real World & EM World

Touch Screen = Access Menu
D-Pad = Movements
X = Access Menu
Y = Activate Visualizer
A = Confirm, Talk to people
B = No Use
L = Talk to War-Rock
R = Change into Shooting Star Rockman/ Cancel Transformation

Note :
Subaru hanya bisa berubah menjadi Shooting Star Rockman ketika berada di Wave Hole yang tersebar di setiap map (Ryuusei no Rockman 1 & 2). Tapi di Ryuusei no Rockman 3, Subaru bisa berubah menjadi Shooting Star Rockman dimanapun ia berada. Cukup tekan tombol R untuk berubah dan tekan lagi untuk menghilangkan transformasinya.

In Battle

Touch Screen = Select Battle Chip on Custom Menu
D-Pad :
Left & Right = Movement
Down = Activate Lock-On Mode
Up = No Use
X = No Use
Y = Shield
A = Use Battle Card and Star Force Attack, Select Battle Chip on Custom Menu
B = Rock Buster (Charge for Powerful Damage)
L = Escape Battle (When Custom Menu is Open)/Access Custom Menu to Select Battle Card
R = See Battle Card's Info/Access Custom Menu to Select Battle Card

A M H M A G Z

DESKTOP DIARY

5TH ANNIVERSARY SPECIAL!!!!!

Penasaran dengan bagaimana staf AMH Magz menyiapkan setiap edisi terbaru majalah ini? Spesial untuk perayaan ulang tahun ke-5 AMH Magz (yang super duper telat), mari intip meja kerja para staf dan cerita menarik dari tiap barang yang berserakan!

otaku_insider

Saat pertama kali saya mengusulkan agar proyek AMH Magz berjalan kembali 5 tahun yang lalu, saya hanya bermodalkan PC paket hemat yang tidak begitu fit dipakai untuk mendesain sebuah majalah digital. Tapi tentu itu tidak menyulutkan niat saya untuk memulai kembali proyek yang mati suri tersebut, sampai akhirnya 5 tahun kemudian, di sinilah saya berada. Dengan laptop yang menyala-nyala dari terang hingga terang kembali.

5 tahun ya. Jelas itu bukanlah waktu yang sebentar. *Hell*, begitu banyak inovasi dan teknologi yang muncul dalam kurun waktu tersebut, beberapa di antaranya bahkan mampu menggantikan inovasi yang pernah muncul di jaman sebelumnya. Kita ambil contoh yang nyata saja, kita yang dulu terbiasa membaca majalah dan koran kini pindah haluan lebih *prefer* membaca info singkat dan sekedarnya dari internet.

Dan saya, yang dulu ngotot ingin beli PC saja, sekarang pindah haluan ke laptop yang bisa dibawa kemana saja. Praktis, itulah sebuah kata kunci yang menjadi dasar setiap inovasi yang dilirik oleh pasar di jaman sekarang ini. Di zaman yang serba instan ini, hampir semua orang menginginkan hal yang mudah dan cepat. Seperti situs-situs di internet. Tinggal klik, maka terbukalah informasi yang kita inginkan.

Tapi tentu itu berbeda dengan informasi yang disajikan dalam bentuk media bernama majalah. Selama ini AMH Magz masih berupa majalah digital, belum membuka *domain* sendiri. Tapi majalah ini sudah disebar di berbagai *blog* pribadi, bahkan di berbagai situs yang bekerja sama dengan kami. Mungkin itulah salah satu hal yang membuat AMH Magz masih eksis hingga sekarang, selain antusias kru-nya dalam menyajikan konten terbaik untuk dibaca oleh para penggemar setia majalah ini.

"Saya, yang dulu ngotot ingin beli PC saja, sekarang pindah haluan ke laptop yang bisa dibawa kemana saja."

mca_trane

Seperti inilah meja kerja yang menjadi tempat saya membangun AMH Magz. Lokasinya ada di ruang keluarga, karena ruangan yang harusnya jadi kamar saya masih dijadikan gudang penyimpanan barang. Memang harus hati-hati kalau nonton *anime* yang lumayan *mecum*, plus nggak bisa siaran seenak udel seperti di kosan. Tapi ada enaknya sih bekerja di sini. Nggak pernah sepi karena ada TV di seberang, dekat dengan dapur dan juga toilet. Saya sangat suka model meja melingkar seperti ini, karena bisa meningkatkan produktivitas. Di depan ada komputer yang jadi tempat kerja utama, sementara di samping ada meja kecil tempat menaruh laptop dan juga komik/majalah sebagai referensi tulisan. Ibu saya nggak jarang mampir sekedar untuk pinjam buku buat dibaca. Berantakan ya? Memang. Tapi udah saya beresin kok.

Komputer saya ini juga punya ceritanya sendiri. Usianya sudah 6 tahun dan telah menemani masa-masa SMK hingga kuliah sampai sekarang. Dalam 6 tahun itu, komputer ini sudah menjalani berbagai proses upgrade berbagai komponen. Saya ingat betul prosesor pertamanya, Phenom II X4 dan sekarang sudah berganti jadi FX Vischera. VGA yang awalnya AMD sempat berkhianat ke nVidia dan akhirnya kembali lagi ke kubu merah dengan R9 270X. Yang di atas meja itu laptop saya, diberi gratis dari kampus karena dapat pembebasan biaya satu semester. Karena gratis, tentu saya rawat sebaik mungkin. Memang sih masih ada rusak-rusaknya seperti tutup *card reader* yang nyangkut, dua kali ganti *charger* dan tombol kanannya udah nggak jalan. Seenggaknya masih lebih baik dibanding laptop teman kampus yang sudah dikanibal dari tahun pertama.

Dari 6 tahun hidupnya komputer saya itu, 5 tahun di antaranya diisi dengan pekerjaan saya di AMH Magz. Dengan semangat *do-it-yourself*, saya mencoba untuk terjun ke dunia publikasi secara otodidak hanya dengan modal bisa nulis artikel. Dari situ, berkembang dengan mencoba buat *layout* sendiri. Tentunya belajar InDesign secara otodidak dan minta petuah dari omega. Dari sana juga berkembang lagi ke arah *real journalism*. Meliput event, fotografi, lalu buat video. Saya juga mencoba ikut-ikutan jadi penyiar radio kayak DJ Killme yang kece itu. Wah, pokoknya serba bisa lah komputer ini, bisa memenuhi semua tuntutan pekerjaan saya.

"Dari 6 tahun hidupnya komputer saya itu, 5 tahun di antaranya diisi dengan pekerjaan saya di AMH Magz."

Di tahun ke-5 AMH Magz ini, saya pikir tantangan terbesarnya bukan lagi menciptakan sebuah majalah elektronik *anime* yang *leading*. Dibanding "seberapa bagus", saya lebih memikirkan "seberapa lama". AMH Magz ini mau sampai kapan? Bukannya saya pesimistis, namun semakin jauh akan semakin sulit untuk bisa konsisten menyajikan konten. Kesibukan lah, rasa bosan lah. Menjelang akhir masa kuliah pun, saya dituntut untuk mengesampingkan segalanya demi studi. Dan nanti mungkin akan tiba masa dimana saya akan benar-benar hiatus dari AMH Magz, entah sampai kapan. Begitu pula dengan omega, Killme, dan kontributor lain yang juga disibukkan dengan pekerjaan mereka masing-masing. Ya, saya pikir inilah tantangan terbesar kami di tahun-tahun berikutnya. Apakah kami bisa teguh menjalaninya hingga tahun ke-6? Hanya yang di atas yang tahu. Yang pasti, saya mewakili staf yang lain memohon doa restunya agar kami bisa terus menyajikan ulasan-ulasan menarik buat kalian semua.

Happy (belated but very-very late) 5th birthday, AMH Magz!

---

omega8719

Beginilah kondisi meja dibalik pembuatan AMH Magz. Selama 5 tahun AMH Magz rilis, komputer iMac inilah yang paling banyak membantu saya. iMac versi produksi 2007 dengan spesifikasi yang sudah termasuk jadul untuk ukuran 2016. Jadi apa-apa sudah terhitung lambat. Seberapa lambat? Bila komputer masa kini bisa booting dan masuk ke dalam OS dalam waktu kurang dari 30 detik, iMac ini karena terbebani Mac OS X yang baru membutuhkan waktu hingga 3 menit. Meski begitu komputer yang memiliki layar 20" ini masih sangat bisa diandalkan dan jarang rewel.

Di bagian belakang ada dua buah HDD eksternal untuk berbagai *backup* dan *storage*. Isinya tak jauh-jauh dari *anime*, *manga* dan *movie* Hollywood. Kalau ada teman mau ngerampok file atau bertukar file jadinya gampang. Sejumlah file AMH Magz yang masih mentah dalam artian bisa di-edit belum jadi *pdf*, juga ada di HDD.

Ada pula iPad mini yang biasa digunakan kalau sedang ingin bersantai di ruangan lain. Selain untuk bermain *mobile*

> “Saya sendiri juga sebetulnya tak menyangka AMH Magz masih lanjut di tahun kelima ini.”

game, sesekali juga digunakan untuk menulis *draft* AMH Magz menggunakan aplikasi Quip. Karena aplikasi ini memiliki fitur penyelarasan melalui *cloud*, jadi yang dikerjakan di iPad bisa muncul di desktop tanpa ribet memindahkan. Tinggal *copy draft* teks dan perbaiki sisanya di aplikasi desktop. Bersama iPad mini dan iMac, saya berusaha AMH bisa mudah dibaca baik di ukuran layar kecil hingga besar. Tentunya *smartphone* masa kini juga bisa membuka pdf. Namun sejak awal majalah digital ini tidak didesain untuk dibaca pada layar kurang dari 7”. Meski bisa dan harus banyak zoom, bagi saya ini bukanlah hal yang nyaman dilakukan.

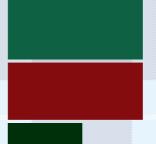
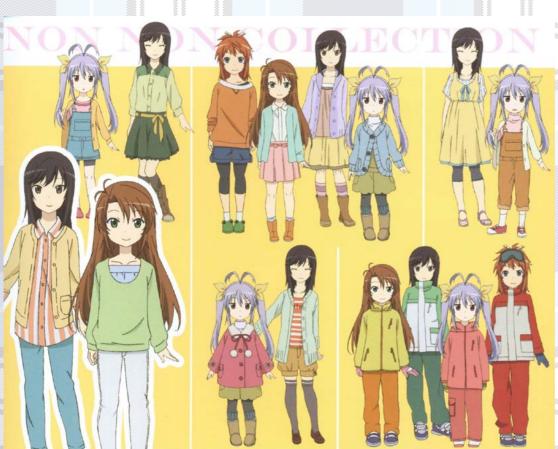
Tak lupa juga 2 Tsuruya-san yang selalu menemani di berbagai hal. Versi PVC adalah hadiah dari Santos yang beneran tidak saya duga karena waktu itu saya anggap bercanda. Tsuruya-san adalah karakter pendukung dari seri Suzumiya Haruhi yang memiliki tawa khas. Walau jatah tayang di layar relatif sedikit, saya suka dengan karakternya yang selalu bersemangat dan mudah bergaul namun tidak melampui batas atau tidak terlalu ingin ikut campur urusan orang lain.

Saya sendiri juga sebetulnya tak menyangka AMH Magz masih lanjut di tahun kelima ini. AMH Magz telah melalui berbagai perubahan desain halaman karena memang orang-orang dibelakangnya belajar menggunakan program pembuatannya secara otodidak. Yang paling besar adalah saat diputuskan untuk memasukkan sejumlah fungsi interaktif terbatas seperti potongan klip PV dan audio ke dalam pdf. Juga MangaMon yang tertarik untuk menampilkan AMH Magz dalam situs mereka. Terima kasih untuk berbagai pihak terkait yang telah membantu AMH Magz untuk hadir dalam situs MangaMon.

Sebetulnya saya masih belum ada bayangan visi mau dibawa kemana proyek gotong royong ini. Karena proyek ini dari awal memang tidak serius. Apalagi beberapa bulan belakangan saya juga disibukkan dengan urusan IRL. Membuat saya ragu kalau ini masih bisa berlanjut.

Nantikan rilisan-rilisan terbaru AMH Magz selanjutnya.

Casual Fashion

Beberapa judul pilihan untuk inspirasi pakaian kasual.

Hyouka
Amagami
Yuru Yuri

Ano Natsu de Matteru
SAO
Non Non Biyori

Free!

Haiyore! Nyaruko-san

Joshiraku

CROSSWORD

Teka-teki silang ini berhadiah kaskus plus 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz, cukup text saja. Jawaban sesuai dengan urutan pertanyaan dibawah. Jangan lupa username dan nomor ID. Batas waktu 2 minggu setelah terbit. Keterangan lebih lengkap bisa dibaca pada AMH Magz vol 23. Oleh karena itu mulai saat ini seringlah mengecek karena siapa tahu terbit mendadak.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Mendatar

1. Manga Mahjong yang kelamaan kelar.
3. Salah satu kota referensi Kimi no Na wa.
6. Dive bomber dari Jerman.
8. Judul lagu di Kingdom Hearts.
9. Ilustrator dari KimiKiss.
10. Minuman favorit mad scientist Kyouma.
13. Kepulauan di Jepang selatan.
14. Salah satu makanan dari Jepang.
17. Nama produsen mobage.
18. Regalia berwarna merah.

Menurun

2. Anime adaptasi produksi Sunrise.
4. Seri mecha produksi Gainax.
5. Pengisi suara Fate.
7. Tokoh Marvel muncul dalam Space Brothers.
8. Perusahaan pembuat pesawat.
11. Kerajaan yang diserang Germania.
12. Kesenian tradisional bercerita komedi.
15. Salah satu alat musik.
16. Scooter.
17. Pembuat manga RGVeda.

3x3 Rekomendasi

AIURA

Kejadian sehari-hari tiga sekawan.

TORIKISSA!

Sebuah kafe yang dijalankan dua kakak beradik dari ras burung.

POP TEAM EPIC

Manga 4koma komedi karya bkbub yang super absurd.

JOUKAMACHI NO DANDELION

Putri kerajaan yang selalu berada dalam pengawasan kamera CCTV karena ayahnya *over protective*.

CROSS ANGE - TENSHI TO RYUU NO GAKUEN

Cross Ange versi 4koma yang lebih mengarah pada komedi. Ange tetap kurang ajar di sini.

TOMO-CHAN WA ONNANOKO

Tomo-chan gadis tomboy yang selalu diperlakukan seperti pria oleh teman sejak kecilnya.

GUGGURE KOKKURI-SAN

Siluman rubah yang mengahantui Kohina, tapi malah menjadi pengasuh karena khawatir dengan kondisi kesehatan si "boneka."

SERVANT X SERVICE

Dari manga-ka yang telah menghasilkan Working!!, kali ini dengan tema serupa namun dengan latar kantor pemerintah.

GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN

Lika-liku hidup Nozaki seorang manga-ka shoujo yang dibantu asisten teman-teman sekolahnya.